

SWM
軟體世界
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
SOFT WORLD MAGAZINE
Fantasy Style
2001
SOFT WORLD MAGAZINE
2001 / NOVEMBER 11月
1期
SWM
攻略圖書館
遊戲過關最佳指南
可愛的幻獸大冒險
仙狐前傳～
水 火 金 雷
搶先曝光 劇情完全攻略
特勤機甲隊 4
關卡戰術解析
浩劫重生
關卡完全攻略
Z 字特攻隊
戰術指南
遊戲向上委員會
精湛的產品剖析
召喚者
武林群俠傳
信長之野望～嵐世紀
焦土作戰
工人物語 4
遊戲仙人研究室
最即時的現場報導
東京電玩展
完全直擊報導
第七封印配樂大師－
光田康典專訪
新藝術遊戲學苑
開創遊戲教育養成新視界
究極GAME館
未來新品詳細探訪
龍狼傳 講談社著名漫畫改編 首度完整曝光
歷史猛將事蹟全現三國趙雲傳
讓你發揮創意巧思瘋狂空間王
最本土的原住民愛情傳說巴冷公主
浪漫仙侶外一章蜀山外傳－紫青劫
天堂～水之都 改版內容大釋疑
三國群英傳 III
聖女之歌
哈利波特
各種超級大獎
國王獎 50cc三陽機車／公主獎 台傳 Aspeed Zeus 電腦／騎士獎 Xbox／賢者獎 GameCube／勇者獎 PS2／個用重家獎 柯達數位相機…
ISSN 1605-2722
11
9 771605 272000
—Printed in Taiwan—
PC POWER Zine 全球華人電腦門市・SOFTWORLD 便利超商・書局 均售
終極促銷價 香港 HK $55 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12



真世界
Dark Ages
www.darkages.com.tw
史上最有內容的網路遊戲
玩家專有的『大頭貼系統』
真世界擁有獨特的肖像繪製系統，讓你在遊戲中不再陌生，人人看得到彼此的容顏。
屬於玩家的『主題城鎮系統』
『愛情之城』、『偶像之城』、『八卦之城』…等等，隨玩家喜好隨時訂作隨時開幕。
獨特制的『任務成長系統』
乏味的打怪物練功模式不用天天作，真世界裡每天做任務，經驗值一樣多，玩起來不無聊。
獨立城市的『政治系統』
自己的城鎮自己來管理，鎮長GM自己選，城鎮福利一起來經營。
讓玩家更親近的『職業互動系統』
每個任務都有職業互動的關係，不同的玩家職業，一起合作玩任務，那才是最大贏家。
隨機的『預言事件系統』
『真世界預言書』內容只有在www.darkages.com.tw網站才看的到，每個章節及年月日時間，都有特殊事件發生，大量的寶物及怪物侵襲都在預言當中，玩家需特別注意。
限量發售
首發紀念版
爭取玩家最大的福利，除了享有最佳的網路遊戲之外您的生活我們也照顧到了！！每天必穿的T恤、每天必寫的造型筆、每天必用的桌曆…當然！玩遊戲必須的光碟以及超豪華的450點超值點數卡也包含在內，這麼豐富的一大包換你一張500元的鈔票！
只有在捷生網站才有賣喔！
想換就快到www.apexon-online.com.tw
數量有限喔!
客服專線：02-2793-6233
捷生資訊科技股份有限公司
APEXON TECHNOLOGY CO., LTD.
NEXON

各位讀者大家好！
老編等了很久，
終於在這裡和
大家正式見面了！

從今以後，
就由老編為你述說
在軟體世界
這個「世界」裡
所生的故事

（哈哈！！終於可以不用再寫那篇
煩人老編手札了！^_^）

話說，從很久很久以前開始，在歷史悠久的
軟體世界中，石盤代表著一切的知識與歡樂，
促進了人與人之間的互動與了解。

在光明的國度裡，人人供奉著相傳為
仙人遺物的七彩石盤，另一方面，黑暗
的國度中，以G魔王為首供奉著暗黑石盤…

而光明與黑暗對立的情勢，隨著文化的差距與種種誤解，
愈演愈烈，於是………

光明國度裡最有實力的索特王（King Soft）與統領
黑暗勢力的G魔王，兩個人之間的對決大戰一觸即發。











就在最危急的時候，
出現了一隻神聖的獨角獸，以牠的角衝破並瓦解了結界，
暗黑石盤因而碎裂，索特王的大軍適時趕回，
殺退了黑暗軍團，粉碎了 G 魔王突襲的陰謀。

雖然，黑暗的勢力未完全消滅，但己元氣大傷，
受人民愛戴的索特王，藉此良機在軟體世界上建立了
安德烈斯王國(Endless Kingdom)，
人民有了可追隨的領袖，開始期待未來快樂和平的生活。

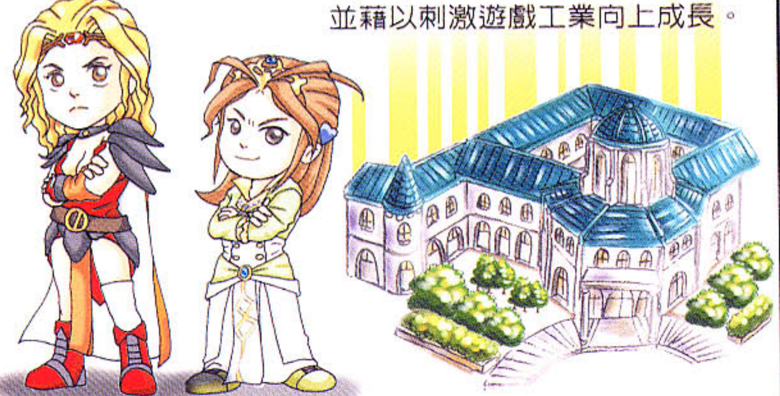
人民開始傳說獨角獸是蘇莉亞王妃的化身，
為了滿足人民的希望，索特王將獨角獸尊奉為王國守護神，
並發行以獨角獸為圖騰的貨幣－S幣，勤奮地建設他的國家。



至此，王國的建設終於粗具規模，各式建築與設施林立，

人民開始過著幸福的生活

公主蕾蕾與騎士團長沙雷那組成遊戲向上委員會，
集合騎士們研究各式遊戲石盤，
嘗試解開七彩與暗黑石盤之謎，
並藉以刺激遊戲工業向上成長。





Turn the Page


X-COM戰警
經典遊戲【X-COM幽浮】最新鉅作
第三人稱射擊遊戲年度代表作
PARKING
高科技強力武器
驚奇驚險刺激快感，射擊魄力十足
寫實逼真3D遊戲畫面
細緻的遊戲畫面，流暢的操控動作，特殊的戰鬥音效
TV GAME般痛快淋漓
源源不絕的道具裝備，外星人三兩下輕鬆解決
X-COM ENFORCER™
TAKE THIS TO YOUR LEADER!
10月即將上市
INFOGRAMES
捷友資訊科技股份有限公司
APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.



安德烈斯王國
Soft-World Map
A・王城
B・遊戲向上委員會
C・究極GAME館
D・遊戲工坊
E・尼爾斯廣場
F・歐茲鐵匠鋪
G・玩家救濟所
H・世界瞭望台
I・攻略圖書館
J・遊戲仙人研究室
K・漫遊者的旅店
L・預言之塔
M・石盤遺跡
N・魔王的洞窟
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
N
W
E
S



WingMan® 互動遊戲裝置系列

準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？

擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，

將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。

從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！

安德烈斯王國 地理概述

王城
索特國王與蕾蕾公主的居所，為富麗堂皇歐洲中古風味的城堡，城堡內的議事大廳，會定期公布遊戲的排行榜及公告。

皇家藏寶庫P36～P37
皇家珍藏各式各樣財寶的地方。在這裡的寶物都是用來獎勵有特殊貢獻的國民，只要國民在某一項特殊能力中有表現，都有機會獲得寶物。

遊戲極品堂P188～189
位於王城城堡內的展覽室之一。此處為展示自有歷史以來，最受歡迎、最具代表性、最值得人民們供奉的經典遊戲作品。會定期開放國民瞻仰，以資懷念。

皇家畫室P352～P353
位於王城內的另一展覽室。這裡是全國畫師發揮的天地，只要畫出好的作品經評選後，便能在此展覽。表現良好的畫師並能逐步升級，成為皇家的御用畫師。

尼爾斯廣場
位於王城外，以噴水池為中心的大廣場。一般人民閒暇時便聚集在此，談論國事，王國也會定期將各種不同的消息貼在公佈欄上，供民衆閱覽。



究極GAME館
由皇室成立，供國民探聽重要物資生產消息的機構。王國的成員會主動前往生產中心調查，並定期公布於館內，供國民查閱。有時魔王也會用魔法在此公佈消息。

遊戲工坊
各生產中心製造遊戲石盤的地方。他們也會邀請王國成員來此，為他們簡單的介紹產品，並公佈於工坊門外，供國民查閱。魔王有時會強佔一些地方，來取得國民信任。

世界瞭望台
位於山頂最高的絕壁之上，賢者在此利用神奇的望遠鏡，觀測東洋與西洋各國的遊戲石盤製作狀況。目前由於望遠鏡損害，竟只能往東邊看。

P34-35
P38-43
P69-111
P132-157 165-189
P241-301
P329-341
P209-215
P342-343
P216-223
P344-347
P348-349
P350-351
P354-355
P356-366

攻略圖書館
位於森林中，遊戲仙人研究室附近，是國王為了尊崇遊戲仙人，為其所蓋的圖書館，專門收藏與遊戲攻略相關的文件資料。

秘技開發室P302～P305
位於攻略圖書館內，專門收藏與遊戲秘技相關的文件資料。遊戲仙人並會在此接受國民有關秘技方面的投稿，並給予錄取者獎勵。

遊戲仙人研究室
位於森林中的小屋，遊戲仙人在此居住。閒暇時他會在空中觀察王國中發生的各種現象或事件，並一一記錄。

漫遊者的旅店
位於大陸道路上的交匯點，勇者阿雷斯痛失城堡後開的旅店。所有的漫遊者會在歇息，並公布自己的遊記與心得。

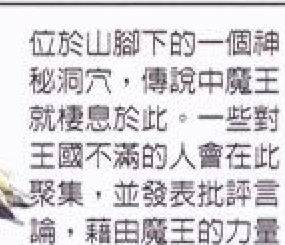
遊戲向上委員會
位於王城外，以噴水池為中心的大廣場。一般人民閒暇時便聚集在此，談論國事，王國也會定期將各種不同的消息貼在公佈欄上，供民衆閱覽。

玩家救濟所
位於「尼爾斯廣場」旁，平時皇家派人在此搭棚聽取人民的問題或需要，並設法解決之。

預言之塔
於大陸沿岸的海角一隅，賢者在此經由潮汐與天象的變化來預言遊戲產品生產完成的時間。

石盤遺跡
位於遠離大陸海上的小島上，遺跡由刻有文字石盤排成，奇妙的是，每個月石盤上的文字都會顯示不同文字內容，文字的敘述竟會在中間最大的石盤之上呈現影像。





魔王的洞窟
位於山腳下的一個神秘洞穴，傳說中魔王就棲息於此。一些對王國不滿的人會在此聚集，並發表批評言論，藉由魔王的力量來散佈。

歐茲鐵匠鋪
著名的鐵匠大師歐茲在此研究各式的軟硬體裝備，並定期發佈消息，提供國民資訊。

No.151

廣告森林



森林管理局
局　長 曾玉琴 Lisa Tseng, Advertising Supervisor advertise@swm.com.tw
祕　書 穆雪芬 kelly Mu.Advertising Secretary kelly@swm.com.tw
管理員 陳宜臻 Michelle Chen.Advertising Secretary jany@swm.com.tw



高雄/07-8151063
台北/02-27889188轉248

演出人員登場



索特王

我就是安德烈斯王國的國王。在我的國度裡人人都為了要讓遊戲更好而貢獻一份心力。我的王國致力於遊戲的全面提升，希望在全體國民的努力下，遊戲工業會越來越好，越來越興盛。

G魔王

我就是棲息在魔王洞窟的魔王，對於令人"不屑一顧"的國產遊戲十分厭惡，畢竟10個遊戲9個爛，去玩實在傷身！！如果對遊戲有任何不滿、偏見，歡迎來魔王的洞窟一聚，讓我們把世間的爛遊戲一舉罵盡吧！

蕾蕾公主

什麼，要介紹蕾蕾給大家嗎？人家是安德列斯王國的小公主啊！興趣是摘摘花、彈彈琴，還有到花園和小鳥和狗狗玩。我每天都會到遊戲向上委員會一下下，和沙雷納玩一下，大家可以來委員會來看蕾蕾喔！

遊戲仙人

呵！呵！呵！我就是法力無邊的遊戲仙人！平常我沒事就會飛上天空觀察一下王國的各種現象，並一一研究。另外國王還為我建了一座攻略圖書館，歡迎有興趣的國民過來提供資料哦！

鐵匠歐茲

王國中工藝技術最高、最負盛名的鐵匠歐茲就是我啦！平常我都會待在歐茲鐵匠舖裡，負責製作石盤，有時也會接受國民的委託製作一些器具供他們使用。

勇者阿雷斯

什麼是勇者？有為了人民、國家、正義而挺身而出的英勇勇者，也有整天遊手好閒，無所事事的無能勇者，而我是哪一類呢？我只是過自己想要的生活，能夠保護身邊重要的人，不依靠他人而能自力更生的平凡人，這就是我，安德烈斯王國人們口中的勇者－阿雷斯。

騎士團長沙雷納

嗯！什麼自我介紹，真麻煩！我就是聖獨角獸騎士團團長沙雷納，專職負責國王、公主及王城的安全。除了保安的工作之外，我也負責輔助公主主持遊戲向上委員會的工作，除了這些之外，沒事別吵我！

賢者尼爾斯



我是王國的賢者，我的工作就是協助國王及仙人處理王國中的大小事物。我沒事就會在王國中到處閒晃，喝喝茶、聊聊天，多多吸收知識，希望可以幫助更多國民囉！

出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
訂閱價目 一年NT＄1980（掛號另加＄200）
國外訂戶歡迎參閱"遊戲快遞"國外訂戶須知
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123 FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓 TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號 TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓 TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

農學股份有限公司 新店市寶橋路235巷6弄6號2樓 TEL：(02) 29178022 FAX：(02) 29156275



LifeLine
JoWooD
www.pfamily.com.tw
JoWooD
REVISTRONIC
極樂瘋狂
大賽車
來自異國的狠角與勁車
無法置信的極速賽道與整人道具
有限單機玩爽、無限網路狂飆
十二月瘋狂上路!!
METEL
M-etel Co., Ltd
億泰利多媒體股份有限公司
台北市大安區敦化南路一段337號12樓
免付費客服專線：0800665508


黃易
Searching The Emperor Ching.
尋秦記
黃易奇情武俠史無對證驚天代表作
黃易與歷史，誰也吃不定千古贅人—項少龍！
捲起戰國天地風雲，
找出秦始皇，共創不世霸業！
平凡繪
ELEVEN
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
智冠科技‧全彩狼工作室
尋秦官方網站：http：// findching.gamefamily.com.tw





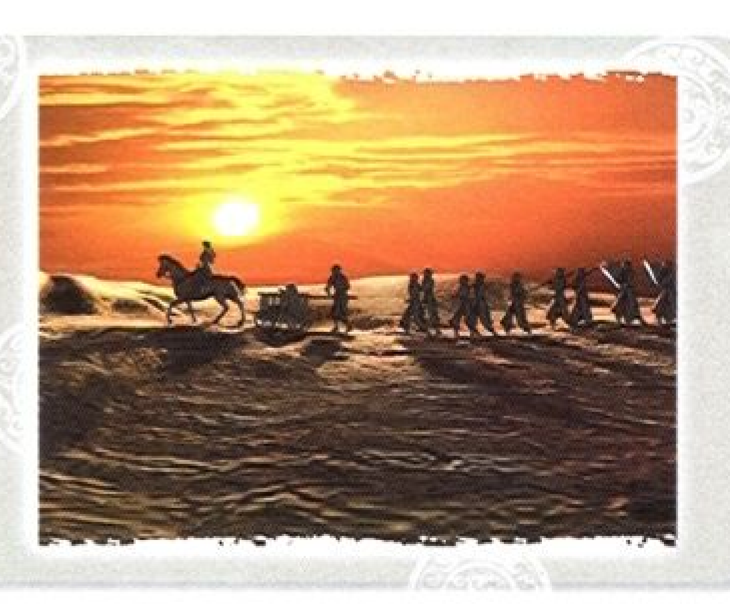


挑戰空前絕後的武俠嚐試

當未來戰士遇上戰國風雲，集俠義、政治、陰謀、愛情於一身的黃易奇情武俠大作，
讓歷史比司馬遷講的更精采！



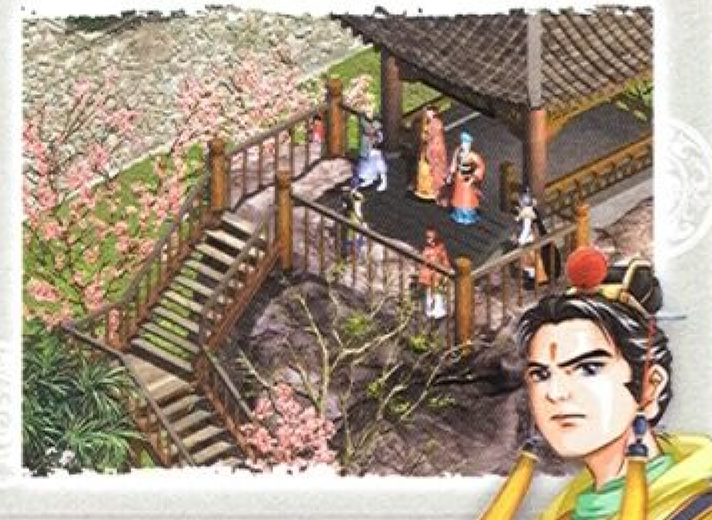




揭開始皇身世的千古之謎

項少龍：我想使你成為統一六國的秦始皇！
小盤：什麼是秦始皇？







左右戰國群雄的恩怨情仇

「合縱」與「連橫」的政治運作與利益衝突，「三晉合一」
的秘密大計，勾心鬥角、爾虞我詐，在七國政治交鋒的現實與殘酷裡左右逢源！







回到戰國末年的21世紀特種戰士項少龍，
成為了在歷史中憑空多出來的千古奇人！
憑著領先兩千多年的歷史常識與軍事技術，
他要找出秦始皇，合夥建立一統中國的千秋大業！
強權殘酷，生死決戰，他應付自如，
六國局勢，情場風波，他如魚得水，
令人瞠目結舌的歷史真相，要人哭笑不得的命運擺佈，
誰，也吃不定項少龍！！









刀光劍影，愛恨糾纏！

隨項少龍愛遍亂世紅顏，挑盡戰國英雄豪傑！

翻覆亂世兒女的愛恨痴纏

見證戰國裡兒女情愛的多種樣貌，對話選擇出淋漓盡致的動人 CG，
翻覆情場，你也可以和秦始皇的母親談戀愛！

數盡恩怨情仇的極限決戰

3D震撼重現原著驚天招式，在刀劍交鋒中，痛快解決所有恩怨情仇，
超脫生死榮辱的決戰極限，讓你大呼過癮！

鑄煉絕世神兵的刀劍鋒芒

尋找傳說中的稀世寶石、未完成的名匠刀劍遺作，打造鑄煉出勝過原著血浪、
墨子劍的絕世武器，再現神兵光芒，與戰國梟雄們決戰爭鋒！

軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW

TCW 智冠科技・全彩狼工作室



讓你立即省下 499 元便當錢！



黃易史無對證最強代表作— 尋秦記

和項少龍一起翻覆風波情場，神兵決戰爭鋒，
找出秦始皇，共創不世霸業！
2001 年黃易武俠作品遊戲最強代表作！

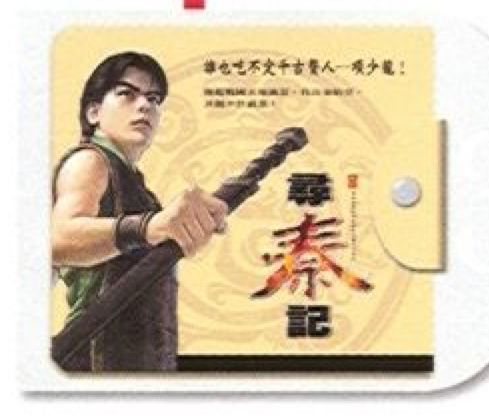
+



黃易最滿意的武俠作品—破碎虛空

隨少年傅鷹一起在俠義與愛情中，以武道窺天道，同登破碎虛空！
超越武學幻想、視覺極致顛峰，
黃易遊戲武俠超新派震撼鉅作！

+



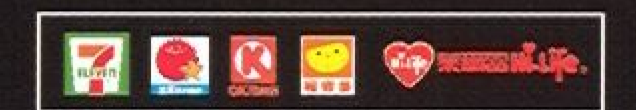
真心真意再送的虛秦夾易CD收藏包

讓「虛秦夾易」細心呵護、保存你最真心真意購買的正版 CD 片，
精美實用，限量發行！



豪華精裝二合一

尋秦記 原價 599 元 + 破碎虛空 原價 599 元



超值特價只要 699 元




就在這塊你生長的土地上，
有很多故事你還不知道……
百步蛇・孵育人類祖先的守護者
在魯凱及排灣族的傳說裡，太陽下了兩個卵在大武山頂上，其中經由百步蛇孵育而出的是貴族的祖先，由青蛇孵育而出的是平民的祖先，從此百步蛇就成為部落的守護神，在貴族的服飾上與象徵生命標誌的陶壺上，都有著百步蛇的圖紋作為裝飾，在魯凱族的傳說中，百步蛇王-阿達禮歐是神秘的達魯巴林湖〈今天的大鬼湖〉守護者。
百合花・最堅貞的愛情
魯凱人以潔白的百合花象徵純潔與堅貞。魯凱男性必須獵取六隻以上的大山豬與族人分享，才有將百合花佩帶在頭上的資格，而女性則必須經過買百合花飾儀式及具有高貴品德才能佩帶。在謹守一夫一妻制的魯凱族裡，當丈夫不幸去世時，摘下頭上的百合花陪葬，象徵著終生不再嫁的決心，與對丈夫永遠的哀悼。
群獵・在自然中探索生命的意義
魯凱人視獵人為英雄，因為打獵除了獲取生活所需外，並在克服艱難環境的過程裡、在生生死死之中體會生命的價值與友情的可貴：在戰鬥中獲勝，認識智慧的意義：在與自然搏鬥的過程中，向自然學習，學會接受命運的安排。在「巴冷公主」中，將遊戲戰鬥方式與原住民的圍山群獵分式結合，讓夥伴們發揮所長在遊戲中解謎、戰鬥、搜索，以分工合作的多變趣味方式，重現戰鬥對原住民的意義。
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
榮欽科技股份有限公司
Zong Chin Technology Corporation
www.zct.com.tw


徜徉在太平洋上的「鯨之島」
記錄著許許多多在記憶中逐漸消逝、
你不知道的故事，
隨著魯凱人吟唱的歌謠傳來
一段百步蛇與魯凱公主的傳說，
一個絕不能忘的約定
生生世世
海角天涯
Princess Banenn
巴冷公主
魯凱人靈魂深處的愛情
冒險 神秘 與純真
第一部改編台灣原住民淒美愛情傳說的A-RPG遊戲大作





寵物轉生顯魅力　神秘魔法新傳奇

12月即將登場

在石器原始人的世界裡，似乎到處瀰漫著一股神秘的力量，光明與黑暗的精靈一直圍繞在原始人的生活當中。
而「瑪蕾菲雅」到底是什麼來歷？又具備了怎樣的能力？
一般的精靈不都是有著特殊技能藏身在各種物品當中嗎？
這失去記憶的精靈「瑪蕾菲雅」有什麼不可告人的秘密？為何失去記憶？跟精靈王又有什麼關係呢？
與寵物的轉生又有何關聯？這一切一切未知的謎團
就等著身為勇者的你抽絲剝繭慢慢去解開了…

五轉一二五　歡喜(waei)送白虎

稀世珍寵強力登場　資深玩家熱烈迴響　活動時間：2001/11/1~2001/12/1



★活動說明★
石器時代各式超猛寵物即將登場…
特別為各位玩家量身打造的白虎－佩露夏…限時大放送，只要你在活動期間內狂練等級超過五轉125級就可以得到
這隻量身定作不世出的白虎喔！還等什麼？馬上練功去！



天災人禍不止息，『豬飼大吉』保祐你!免抽獎!「寵物項圈」讓你牽著夢寵招搖逛大街

給你諸4吉利
1.雷射寵物卡（內附有WGS 300點數卡）　2.「寵物項圈」夢幻寵物帶著隨身行　3.速博免費半年撥接網路世界任你行
4.精美石器「夢幻寵物」2002年曆　另加送您石幣10萬及開運刮刮卡唷！
您就有機會可以得到迷失的小豬仔—黑烏力、烏力布魯、卡布伊、布依胖唷！

諸4吉利價：**499**元



G★遊★紀
G·GENERATION
中·文·遊·戲·新·紀·元
http://www.G2Game.com
魏、蜀、吳三足鼎立的序幕……
西元208年，勢力龐大的曹操率領百萬大軍，兵分五路進軍江南，只有五萬軍力的劉備、孫權聯合抗曹。結果孫劉聯軍用計火燒曹軍，曹軍大敗，曹操領殘兵逃回北方，元氣大傷。經此一役，孫劉各得機會發展勢力，更拉開了魏、蜀、吳三足鼎立的序幕……
超值價599
你的一票選立委,三分天下落誰家
玩Game選立委,快樂大抽獎
請在下列各黨圖像ICON打勾，就是你的神聖一票啦
民進黨
國民黨
親民黨
親民黨
第三波要請您猜猜到底年底立委選舉你一個政黨會得到最多席次呢?只要您參加預測,就有機會獲得大獎,搞不好還有機會去大陸親身體驗一下赤壁的風光哦!請將預測印花貼於明信片,寫好您的姓名、聯絡電話、地址、e-mail信箱,寄到110台北市信義路5段18號B1第三波資訊KE30赤壁之戰小組
(以上各黨圖像之所有權均屬各黨所有)
即將快樂上市
赤壁之戰
爆笑限量版
玩慣了打打殺殺，聽多了劍張弩拔的肅殺對話，現在開始咱們也來點新鮮的吧!赤壁之戰即將推出爆笑語音版，你還可以把所有操作介面上所有主角的圖像更換，換成玩家自己帥帥又美美的大頭貼，讓跟你對戰的玩家也可以看見你的照片哦！
代理發行
第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號B1
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓
高雄分公司/高雄市左營區博愛二路106號1F
http://www.acertwp.com.tw/Game/
TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
TEL:(04)24711600 FAX:(04)24711601
TEL:(07)5586067 FAX:(07)5584240
免費服務專線：0800083636
研發製作
目标软件
www.object.com.cn



◎全新的遊戲地圖設計

在通常的遊戲地圖形式上引入了多層地圖概念

◎眞實的設計表現

所有建築、人物造型、兵種和兵器均參照史料並按照眞實比例設計製作

◎支援網路遊戲

支援區域LAN Game遊戲與Internet Game，單機亦可模擬LAN Game遊戲方式



三國第
奉旨欽定十二月進軍中原
三國
趙雲傳

一武將情路大公開

大膽剖析常勝將軍感情值

趙子龍如果生在現代，他的魅力好比馬英九不會輸給F4，三國趙雲傳即將披露趙子龍與第一女主角文鷺的淒美感情世界你可別錯過囉！







快、狠、準，一擊必殺，趙雲面對群敵使出必殺技，趙雲只要同時裝備三種武器，可以隨時更換，多帶幾件裝備是個好辦法。

- ★ 生動感人的RPG劇情，隱藏大量的分支劇情
- ★ 鬥智鬥勇的單挑模式，遊戲性、觀賞性俱佳的戰鬥模式
- ★ 新增加馬戰系統，終極裝備系統
- ★ 三種攻擊類型決然不同的武器系統

聽過趙子龍唱Rap嗎？

第三波還為了趙雲特別量身訂做主題曲，也將舉辦"趙雲Rap得意唱，輕鬆拿好康"的活動，到時候也請各位玩家密切注意!先把歌詞給大家瞧瞧吧：

古老的三國有條龍，　他的名字叫子龍
生在常山出江湖，　一出天下皆聞名
白袍鐵槍白戰馬，　無人能敵無人抵
初出身手戰群匪，　臥牛山上展頭角
再試身手救公孫，　斬擊文醜顯崢嶸
穿江越水新局起，　再起英傑新契機
跟隨使君踏鐵蹄，　三國常勝軍趙雲
七進七出為救主，　長阪坡前逞英豪
截船斷江尋阿斗，　江東英豪皆震動
蜀漢虎將一身膽，　輔佐劉備興漢室
渾身是膽趙子龍，　英勇事績講不完
熱血豪邁盡忠義，　有節有守有原則
好個鐵膽白袍將，　就是任俠新風範
三國武將第一人，　龍越雲端誰能阻
今日再次顯神威，　子龍驍勇今朝傳

影視5紅星，誰最趙子龍

在下列各偶像打勾，就是你的最佳人選

任賢齊	陳曉東	林志穎	鄭伊健	言承旭

放眼兩岸三地紅遍半邊天的男明星們，誰看來最英勇神武熱血奔騰，適合扮演威風豪邁的三國第一武將趙雲呢？請在以下上人選，選出你心中最有趙子龍Style的人選吧！參加票選活動還有機會抽中遊戲軟體或特製紀念品哦！請將預測印花貼於明信片，寫好您的姓名、年齡、聯絡電話、地址、e-mail信箱，寄到110台北市信義路5段18號B1第三波資訊KE30趙雲小組



"眾說紛紜話趙雲" 兩岸三地台灣區徵文活動就要開始了，寫下你對三國新任俠趙子龍的感想,他的為人、他的種種英勇事蹟有何特別之處,為何能夠深深打動你。拿起你的筆,展現你最佳的文采（最好寫800字以上啦），並用標準A4紙張給他列印出來,入選了你就可以免費得到三國趙雲傳遊戲軟體一套啦。請註明投稿人的姓名、年齡、性別、職業、電話、住址、e-mail，來稿請寄110臺北市信義路5段18號B1第三波資訊KE30趙雲小組。





創造新王國

Build the New Kingdom



加入聖獨角獸騎士團!

Join the St.Unicorn Knighthood!









軟體世界雜誌　建國元年第一期

遊戲情報冒險活劇　十一月一日轟動上演







秦殤
QINSHANG
復仇，是唯一支持你活下去的力量
充滿中國上古風味的暗黑破壞神式RPG遊戲
再現大秦王朝風貌,始皇陵阿房宮璀璨重現
超細膩寫實風格強力吸引,讓你無法抗拒
一款讓你重新評價中國人遊戲製作水準的好GAME
支援Battle Net網路對戰與LAN Game網路遊戲功能
◎再現大秦風貌，真實體會到多種自然天氣的變化
◎各具奇能的英雄人物：游俠、力士、刺客、術士與巫師
◎利用各種環境設置陷阱，採取各種誘敵策略
◎全新的戰鬥方式，獨特的武器道具系統
Look Out! 中華第一勇士就是你
兩岸三地共襄盛舉-Battle Net大決戰,港、中、台各自比賽推選出當地最犀利的秦殤勇士於2002年3月在香港舉辦總決賽,到時候我們就可以知道真正的中華第一勇士是誰囉,有興趣的玩家終於可以出國比賽還可以去香港血拼了!相關的活動細節請於11月上第三波資訊網站瞧個仔細哦:www.G2Game.com
代理發行
第三波資訊股份有限公司
台北總公司／台北市信義區信義路五段18號B1 Tel：(02) 87803636 Fax：(02) 87805656
台中分公司／台中市文心路一段218號22樓 Tel：(04) 24711600 Fax：(04) 24711601
高雄分公司／高雄市左營區博愛二路106號1F Tel：(07) 5588067 Fax：(07) 5584240
http://www.acertwp.com.tw/game/
http://www.G2Game.com
本產品內附件「產品註冊卡」乙張，請憑卡上的序號上網註冊集點，兌換贈品！
詳情見：http://www.G2Game.com
免費服務專線：0800083636
研發製作
目标软件
www.object.com.cn
G★遊★紀
G·GENERATION
中·文·遊·戲·新·紀·元
http://www.G2Game.com


PC CD ROM
WINDOWS 95/98/ME
Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation.
遊戲類型：角色扮演
RPG電腦遊戲
時空俠影
融合科幻與武俠的遊戲世界
穿梭時空
古今我稱雄
現代年青考古學家
發掘古墓時竟然
穿梭時空返回
西漢時代
見證歷史
爭霸武林
2001
冬季預定
場景古樸清麗
企劃藍本文字多達50萬字
3D分鏡4組相機交錯運鏡全捕捉
Privilege INFORMATION GROUP CO. LTD. 旭力亞 GAME
製作發行
台北市內湖區陽光街347號6樓之1
Tel:(02)2657-7156 Fax:(02)2659-9975
E-mail:info@pdgame.com
香港代理：
Game 世代 Generation
支援熱線：8105-1185
E-mail:gamecustomer@hotmail.com


八年抗戰
八年艱苦的長期抗戰！一場戰略高手的終極挑戰！
★八年抗戰歷史，數十章劇情關卡，一段大時代悲壯的故事！
★數十種地形、十八種部隊，供您充分運用戰略，克敵致勝！
★強化部隊，讓您培養出戰無不勝、攻無不克的超級戰將！
★800*600精緻解析度，華麗的聲光效果，視聽娛樂的極致享受！
★多線分支的關卡劇情，讓您自由創造歷史，絕地大反攻！
小營長出頭天
一部抗戰時期的軍官立志傳
戰爭與勳章交織成的詩歌
戰略
部署
訓練
編制
指揮
一部融合戰術指揮與養成的戰略遊戲
尼奧科技有限公司
Nieo TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北市南昌路二段222號8樓之8 TEL:(02)8369-1235 FAX:(02)8369-2992 http://www.nieo.com.tw/
Nice Play 遊戲網

幻世錄II 魔神戰爭

The Legend of Fancy Realm 2

所有一切破坏殆盡...

愛與恨、生與死...

櫻花大戰2

Sakura Wars ™

插畫家　藤島 康介













(完全PC中文版)

感謝！

全國櫻花迷熱烈支持！應各方要求　　**11 月　緊急上市**

櫻花大戰（第一代）首賣會大成功
感謝全國玩家熱烈支持
從北到南，全國櫻花迷一致擁載推薦！
經典好遊戲絕對不容錯過！





演出陣容

總製作(廣井 王子)
角色設計（藤島 康介）
詞曲作家(田中公平)

超人氣聲優演員
橫山智佐、高乃麗、富澤美智惠、淵崎百合子、田中真弓、亞原久美子

超可愛超先進日式畫風，比看漫畫看卡通還過癮

超搞笑全新對白劇情，爆笑一籮筐

新增兩位個性互異女主角，男主角大神一郎又有得忙了

超爆十二話（十二段章節）全新超長故事，挑戰加倍

全新戰鬥防禦系統，瞬息萬變戰場狀況一手掌握

新一代對話選擇LIPS系統，分分秒秒影響你的命運

八片遊戲光碟（每位女主角一片）超滿載超份量























終極企劃　全省唯一北中南首賣會即將登場，詳請請上第三波G樂園網站(www.g2game.com)

蜀山外傳 紫青劫

A destined calamity of zu

紫青飇九天 血劫染萬里
前世情未了
今生緣再續



想要打敗前世宿敵 還得依靠紫青雙劍

血神子即將復活，除魔神兵紫青雙劍卻遭邪氣所覆，
你該如何運用你的智慧，讓紫青光芒重現？
一場鬥智鬥力的正邪大戰即將爆發！



與其感嘆道具難用 不如自己煉製法寶

法寶太多？等級不夠？眾多問題一次解決！
法寶煉化系統，讓法寶煉製靈珠，靈珠再嵌回法寶，
讓你的法寶變成獨一無二的鎮魔之寶！







蜀山奇景如詩如畫 妖魔鬼城人見人怕

不夜城中城不夜，黑夜如天明；血池煉獄煉人血，人間如鬼域
瑤池仙境仙人居，真實如虛幻；天山山道山連天，天地如一線
還珠樓主筆下神妙絕地 超越想像奇幻場景空間



八種屬性影響成敗 劍仙鬥劍再掀風雲

蝕禁煞玄虛絕，只有運用智慧策略，才能掌握戰鬥攻防要領。
天地二大屬性，影響法寶攻防實力，幫助突破法寶等級極限。











蜀山劍俠傳奇新章 仙魔鬥法衝突再現　正與邪、善與惡，


鄧英，前世的南海掌門，今生的熱血青年
姚織，曾經是天穹樓主，如今是窈窕少女
因果輪迴？宿命相逢？今生再遇，是喜悅的輪替？還是悲劇的延續？
血神大法，從前世糾纏到今生，
一個無法擺脫的夢魘！一個前世今生的宿敵！
難道有情人終究無法成眷屬？
不，幸福是掌握在自己的手裡........
化作萬千劍虹糾纏人間！！
出版發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
研發製作/智冠科技．北研中心
SOFT WORLD
Game
Developing
in Taipei
www.gamedreamer.com.tw



安德烈斯王城
嗯，咳………，國民排行榜是由每位國民親自投票，一票一票累積後，統計出當月最佳遊戲石盤的排名順序，是最具公信力的遊戲石盤工業指標之一。本月經過行政顧問－賢者尼爾斯的統計之後，本王很高興的在此公布本月排名第一名是…………智冠工坊的武林群俠傳！在此加以表揚，並賜獎章一座，以茲紀念。
大家好！我是御用商人柯里克(Click)，目前國內因為索特王用心經營，加上人民們同心協力，總算呈現一片欣欣向榮的大好氣象，不但處處工坊、商店林立，各種遊戲石盤也都非常暢銷。在下在經商之餘，也身兼國王的財政顧問，每月皆會在此提供各工坊的石盤銷售狀況，以茲國王與各位人民們參考。本月銷售最佳的遊戲為－武林群俠傳！真是難得一見的國民與工坊銷售排行榜的雙料冠軍！

國民排行榜



1 武林群俠傳
上回5
●智冠科技
●角色扮演
票數 366



2 新仙劍奇俠傳
上回1
●大宇資訊
●角色扮演
票數 302



3 金庸群俠OnLine
上回2
●中華網龍
●線上角色扮演
票數 245



名次	變動	遊戲	公司	類型	票數
4	上回4	楚留香新傳	宇峻科技	角色扮演	223
5	上回3	暗黑破壞神2資料片	松崗電腦	動作角色扮演	181
6	上回7	櫻花大戰	第三波	戰略角色	125
7	NEW	新神鵰俠侶完結篇	昱泉國際	角色扮演	111
8	NEW	仙劍客棧	大宇資訊	經營養成	98
9	上回10	大唐雙龍傳	次方科技	角色扮演	86
10	再入榜	大富翁5	大宇資訊	益智策略	82

工坊銷售排行榜

1 武林群俠傳
NEW
●智冠科技
●角色扮演
票數 4651



2 金庸群俠OnLine
上回1
●中華網龍
●線上角色扮演
票數 3997



3 新仙劍奇俠傳
上回3
●大宇資訊
●角色扮演
票數 2869



名次	變動	遊戲	公司	類型	票數
4	上回2	楚留香新傳	宇峻科技	角色扮演	2834
5	上回5	天堂	遊戲橘子	線上角色扮演	2799
6	上回4	暗黑破壞神2資料片	松崗電腦	動作角色扮演	2640
7	上回7	大唐雙龍傳	次方科技	角色扮演	2618
8	上回10	成吉思汗～大漠英雄傳	詮積資訊	角色即時戰略	2516
9	上回6	大富翁5	大宇資訊	益智策略	2385
10	上回9	戰慄時空之絕對武力	松崗電腦	3D動作射擊	2204

調查協力商店

北區：震旦行　基度山圖書　新宏榮資訊　佳美資訊　中聯資訊　介安電腦　世新唱片　宇宙資訊　書耕電腦　創世紀電腦　古今集成文化　展書堂文化　風神電腦　景佳電腦　幸福城
中區：東興電腦　益崧資訊　駿業科技　日本橋　三民書局　遠太電腦　詠銘電腦　易泰電腦　龍軒書局　廣訊書局　群欣電腦　順發3C量販　有樂GAME館　101電腦圖書　飛碟流行玩具城　新世紀文化
南區：墊腳石圖書　北興電腦　U23C　U23C　日本橋　歸仁文化廣場　城市漫畫遊戲　順發3C量販　雄大書局　日本橋



皇家藏寶庫

各位親愛讀者大家好， 歡迎各位加入王國國民的行列！自本月起，為了為了慶祝軟體世界安德烈斯王國建國元年，國王下令開始國民戶口普查的工作，只要填好雜誌裏的戶口普查表寄回來，你就有機會獲得每月國民大獎！另外，為了讓王國的發展蒸蒸日上，只要各位有心的國民，能奉獻一己所之學，加強王國的建設，不管你是戰士、學者、漫遊者，還是畫師，只要你幫得上忙，國王很將慷慨的打開皇家藏寶庫，拿出寶物獎賞給最有貢獻的人啦！完全不用排隊抽獎，只要你是最先揚名立萬而受國王召見的人，寶物就是你的啦！快！快！快！真的不用抽獎！好國民一定得好好地把握助這個大好名利雙收的機會哦！



每月國民大獎 聯強電腦 活力 P-Force 一台



戶口普查是每個國家最基本最重要的行政工作！所以，在這個建國元年的重要時刻，首要任務當然就是戶口普查啦！只要填好雜誌內的戶口普查表，回答三個有關王國風土民情的問題，証明你不是外國派來的間諜，全部答對完成戶口普查，就有機會獲得本月的國民大獎！得獎的國民將在下期雜誌公布，並由國王召見頒獎，受封為模範國民。

<規格>
LEMEL 活力 P-Force
Intel Pentium 4 、256MB SDRAM 、40GB HD





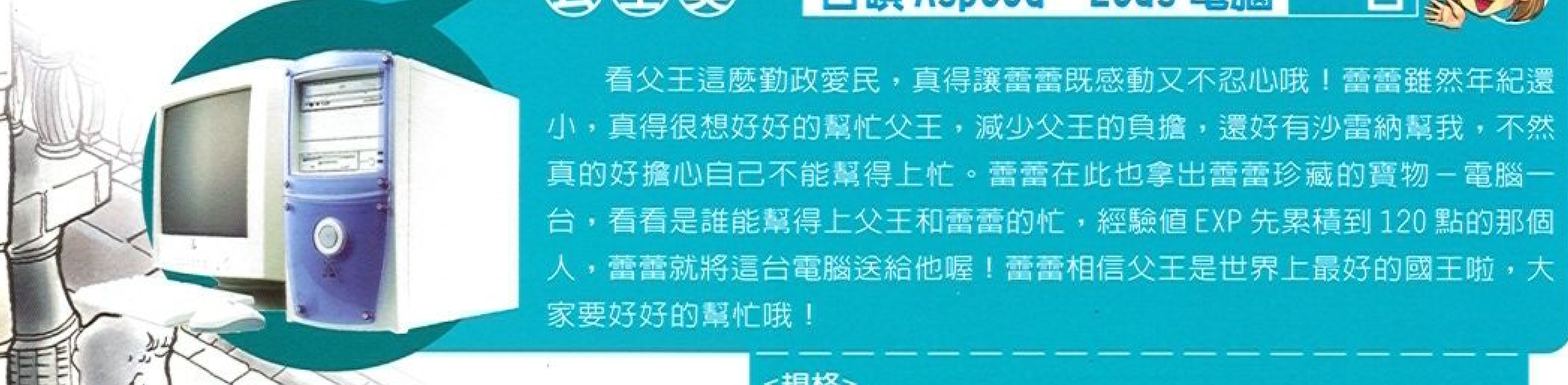
國王獎 山葉機車 50cc 一台

各位親愛的國民們，本王在此很高興的向各位公布，國家草創之初，最重的財政工作－貨幣的發行己經定案了，本月在王國通行，以獨角獸為圖案的S幣，就是本王親自認可發行的王國貨幣。請大家愛用S幣，盡量不要再以物易物或拿其他貨幣交易。本王為了獎勵大家愛用S幣，本月公布的獎勵措施為－只要那一位國民先收集到 120G 的 S 幣，就可以獲得國王獎－超級座騎－山葉機車 50cc ，勤儉儲蓄收集 S 幣是愛國的不二法門，在此與各位國民共勉之。





公主獎 台碩 Aspeed Zeus 電腦 一台



看父王這麼勤政愛民，真得讓蕾蕾既感動又不忍心哦！蕾蕾雖然年紀還小，真得很想好好的幫忙父王，減少父王的負擔，還好有沙雷納幫我，不然真的好擔心自己不能幫得上忙。蕾蕾在此也拿出蕾蕾珍藏的寶物－電腦一台，看看是誰能幫得上父王和蕾蕾的忙，經驗值 EXP 先累積到 120 點的那個人，蕾蕾就將這台電腦送給他喔！蕾蕾相信父王是世界上最好的國王啦，大家要好好的幫忙哦！

<規格>
CPL 盃 CS 世界大賽，台灣代表選拔賽電玩決賽指定電腦
Intel Pentium 4 、256MB RAM 、40GB HD





遊戲向上委員成立的宗旨，是為了評議各工坊所生產的石盤，刺激遊戲工業向上。所以國王命令沙雷納我集合聖獨角獸騎士團的騎士們，以蕾蕾公主為委員長成立此一委員會。除了騎士外，本委員會也歡迎有能力的戰士們入，加入的辦法請到遊戲向上委員會查詢(P.329)，沙雷那就不多說了。第一個由戰士升級為騎士的人，不但可獲得騎士獎－Xbox一台，另有無上之榮譽－國王將親自為你授勳哦！

<規格>
Microsoft Xbox Hits Pack #1







這是最近由任天堂工坊所研發出來的新產品，傳說此一GameCube擁有無上的解譯石盤能力，能釋放出相當大的娛樂力場，到底傳說是真是假，尼爾斯我正與鐵匠大師歐茲一起作進一步的拆解研究，視研究狀況將在遊戲仙人研究室或歐茲鐵匠鋪公佈。有興趣獲得此一GameCube的學者，請親自造訪攻略圖館(p.241)，尼爾斯將以此一寶物贈送給第一位以賢者結業的人。

勇者獎　PS2　一台



哎~~戰爭失利，名譽大受影響，本勇者阿雷斯道落得流浪四方，最後竟為了糊口在荒郊野外開了一家旅店><，雖然如此不濟，還是請各位漫遊者多多來光顧，順便交換一下冒險心得，也許那天心癢難耐，阿雷斯我又踏上勇者的冒險旅途啦。為了招攬生意，希望大家多多來住宿交換心得，在此提供PS2一台給最先成為冒險家的人啦，詳情請到漫遊者的旅店來住住看就知道！(P.347)

御用畫家獎　柯達數位相機　一台





王國建國不易，有許多值得紀念的事蹟，需要來自四面八方的畫師們，使用他們多彩的畫筆，揮灑出光輝榮耀的一頁。而御用畫家，正是王族歷史記錄的幕後功臣：皇家畫室，也正是未來流派大師的搖藍。本月，國王貼出皇榜，以描繪公主的生活與美貌為主題，徵求御用畫家一名，獎品為取景的絕佳裝備－三百三十萬像素柯達數位相機一台，詳情請至皇家畫室閱覽皇榜(P.352)。

<規格>
柯達 DX 3900/330 萬像素
2160*1400 畫素

贊助單位 山葉機車 捷友資訊

獎品規格以實物為準 規格若有變動將另行告知 得獎者須自付贈品稅

最新《彩虹六號》

擺脫911陰影即將推出！

受"911事件"影響而無限期延後的《彩虹六號》系列最新作品《Tom Clancy's Ghost Recon》，終於訂出了新的推出日期。





上月發生"911事件"後，不少遊戲都受到影響而延後推出，其中以反恐怖主題的動作射擊遊戲和戰略遊戲的影響最大，不少遊戲本來已經完工也被迫延期發售，《Tom Clancys'Ghost Recon》就是其中之一。

經過一個多月後，Ubi Soft終於公佈了遊戲最新的發售日為11月13日。

決戰猩球

將上電腦決戰



玩家將在決戰猩球中面對比人類有更優異的猩猩。

由陰間大法師及蝙蝠俠名導演提姆波頓執導的決戰星球（Planet of the Apes）在暑期電影各列強中，曾以黑馬之姿在票房上打敗『侏羅紀公園III』及『AI人工智慧』，其至是『太空戰士』等強檔，目前Ubi Soft Entertainment正在製作一套由該電影原著小說改編的同名動作冒險遊戲，並以原著小說的劇情為基礎，玩家將在遊戲中面對比人類具有更高智慧，更強壯的猩猩。

另外，Square Electronic ArtS在七月十九日推出PS2《太空戰士十》後，迄今已在日本創下二百萬套的佳績，也是第一套超越兩百萬套的PS2遊戲。據了解，這套遊戲將在2002年一月和北美PS2的玩家見面。《太空戰士》是由是以Tidus及Yuna這兩位角色為主，北美版本的遊戲將加入資深配音人員James Arnold Taylor配音，他將替Titus發聲，另外Hedy Burress則替Yuna配音。這套系列遊戲曾在暑假期間推出電影版的太空戰士，其擬真的3D技術，堪稱影史第一。

赤色戰線（Red Faction）

台灣伺服器成立！



玩好遊戲要有好環境，玩全美最賣座遊戲更要有絕佳的無lag伺服器！應台灣玩家要求，全美銷售冠軍、年度第一人稱射擊遊戲大作：《赤色戰線（Red Faction）》的台灣官方伺服器於日前正式成立！在今天之前打不贏，你可以用lag當藉口；在今天之後還打不贏，你就無話可說囉！



台灣官方伺服器名稱為：《$RF_Taiwan_offical_》，為採用『死鬥規則』（Death Match）的伺服器，歡迎所有射擊高手、無情殺手、槍神槍魔槍王們呼朋引伴，一齊到台灣伺服器來拼個高下！

英特衛也將在近期開放『搶旗子』（Catch The Flag）伺服器及『團隊死鬥』（Team Death Match）伺服器上線，請玩家用力期待！

此外，若玩家們想知道更多《赤色戰線（Red Faction）》最新消息、搶先下載更多《赤色戰線》的好料、認識更多第一人稱射擊遊戲同好，別忘了到《赤色戰線（Red Faction）》中文官方網站來報到哦！

移情別戀 模擬小鎮不玩了

根據消息指出，Maxis已宣告中止模擬小鎮（SimsVille）之遊戲計劃。模擬小鎮是一套結合生活模擬及城市管理的遊戲，玩家在遊戲中可以讓您的虛擬人物離開家裡，讓他們可以逛社區。但根據Maxis表示，這些遊戲特色都是即將上市的模擬市民第三套資料片熱戀情人（Hot Date）中所要表現的。Maxis對模擬小鎮遊戲計劃取消感到非常難過，但他們並不排除將它的3D技術應用在線上模擬市民（Sims Online）上。

然而，和模擬小鎮的設計團隊相比，龍之天下（Dragon Empires）的設計團隊可幸運多了。設在加州的Codemasters Studio公佈即將上市的線上角色扮演遊戲龍之天下（Dragon Empires）的消息，該遊戲主張透過戰爭以擴張其領土，並強調玩家對玩家（PVP）的戰鬥。據了解，遊戲的戰鬥是即時進行，玩家可以使用武器和魔法來攻擊對方。雖然玩家可以在任何時候選擇攻擊其他玩家，但玩家也有可能因此變成不法之徒。不法之徒在遊戲裡是會被參與遊戲的其他玩家，以及保護城鎮的巨龍獵殺。隨著玩家變得越來越有經驗後，可以進行組織門派，最後控制整座城鎮。遊戲預計在2002年年中推出。



因熱戀情人的原故，模擬小鎮的遊戲計劃宣告終止。

重裝武力 二度出擊

Croteam計劃在十二月推出第一人稱射擊遊戲重裝武力的續集－《重裝武力 II》(Serious Sam：The Second Encounter，暫譯)。 Croteam表示《重裝武力二》已接近完成，目前進入alpha版的階段。Croteam正準備遊戲的出版工作，並為遊戲內容作最後修訂。根據Croteam指出，遊戲計劃在十二月推出，相關的細節將陸續宣佈。

在《重裝武力二》中，玩家仍扮演必須回到古埃及，以拯救世界免於邪惡技倆摧毀的英雄－“嚴肅的山姆”史東。在遊戲裡共有十二道單人遊戲關卡，分佈在以南非、巴比倫、及中世紀為場景的三段新故事內。玩家可以使用的武器有十四種，其中三種是全新的武器。《重裝武力二》將設計超過二十張的多人共玩地圖，以及包括決死戰(Serious warped deathmatch)等遊戲模式。另外，遊戲提供六種多人遊戲模式，並支援多達十六人的多人共玩。


“嚴肅的山姆”史東將到埃及作戰。

戰神 4：狂神天威 (Warlords Battlecry 2)
四英雄現身！

由澳大利亞遊戲開發公司SSG宣布推出的著名幻想式即時策略遊戲系列最新作《戰神 4：狂神天威 (Warlords Battlecry 2)》，在其官方網站上新公布了四名將在遊戲中出現的英雄角色的相關情報。

這四名英雄角色分別為：

1.雖然有點弱，卻是一個相當優秀的領導角色的Fey
2.令人害怕的戰士角色Daemon
3.狡猾卻膽小的角色Dark Dwarf
4.強壯的野蠻人角色Barbarian



《戰神》系列很好地將角色扮演遊戲的元素融合到了即時戰略遊戲中，該系列的前幾作都得到了玩家們的相當肯定，最新作《Warlords Battlecry 2》加入了一個全新的策略戰役系統架構，並設計了60多種各具特色的兵種和建築物，製作人員務求在該作中將該系列的一貫特色發揚光大。《Warlords Battlecry 2》已進入了Beta版的測試階段，相信很快就會和玩家們見面。

魔域幻境 II
2002 與玩家相見

Infogrames Entertainment陸續公佈了《魔域幻境 II》(Unreal II) 的遊戲畫面，這套遊戲是GT Interactive在1998年出版的第一人稱射擊遊戲《魔域幻境》之續集，這些新畫面包括將在遊戲中出現人物、生物、環境等。

據了解，比起第一代遊戲，《魔域幻境 II》顯然在許多方面都有明顯的進步，包括更先進的3D引擎，更佳的敵人AI，以及真實的對話系統。《魔域幻境 II》和第一代遊戲一樣都以宇宙的某些地點為遊戲場景，但劇情則發生在不同的星球上。玩家必須星球在落入敵人手裡前，安置並保護各種威力強大的法器。遊戲裡第一人稱的戰役將包括由二十五個關卡組成的十三個任務，卡關是由各種不同的環境組成，包括地下洞穴、濃密的雨林、火山地區、及敵人的太空船。《魔域幻境 II》目前正由Legend Entertainment全力製作中，預計在2002年三月推出。


魔域幻境 II 3D 技術更上一層樓。

恐怖攻擊事件殃及遊戲業

美國發生911世貿大樓恐怖份子自殺飛機攻擊事件，查出嫌犯有接受飛行訓練的背景後，由於市面上部份擬真的飛行遊戲軟體，有類似的劇情或畫面，有些甚至詳實紀載全美各機場的資料，引人關切。有鑑於此，微軟決定改修其最新的民航模擬遊戲－飛行模擬2002 (Flight Simulator 2002，暫譯)。

另外，EA日前也表示重新包裝《紅色警戒 II》任務片尤里的復仇 (command & Conquer Yuri's Revenge得，暫譯) 新產品外盒，因為舊盒子上有一些被認為在911恐怖攻事件後不適合的遊戲畫面，例如處在未來戰爭中的美國地標。這項動作使遊戲上市得延一至二星期，但遊戲仍預訂在十月八日上市。

此外，Sierra及Valve也決定延後原訂在九月二十七日舉行的第三屆空慄時空大展 (Half-Life Mod Expo)，新舉辦時間另行公佈。


911 恐怖攻擊行動過，過於擬真的飛行遊戲受到注意。



……
……

Blizzard公佈 魔獸爭霸3 WarCraft3 新兵種

Blizzard昨天首次公佈了《魔獸爭霸3（War Craft 3）》中的一個建築單位，公佈的這個單位名為（Mercenary Camp）。

玩家在這個兵營裡可以購買中立勢力的兵種，在這裡購買到的士兵並不需要訓練就可以直接派上戰場戰鬥，但玩家在這裡並不能無限制地購買到戰士，（雇傭兵營）有一定的數量限制。



這是供英雄使用的物品。



Blizzard還公佈新兵種騎士（Knight）。

新公佈的物品為魔法瓶（Mana Potion），其能為英雄恢復大量的魔法力。新公佈的兵種為獸人族的投射車（Catapult），投射車可以把威力無比的火焰彈投射出一段距離，給敵方重擊，是獸人兵團最重要的攻城武器。圖中為投射車投射動作地表現。

Koei的招牌大作 信長的野望9：嵐世記 將推出於 Xbox 平台上！

Koei的招牌大作《信長的野望：嵐世記》是以日本戰國時代為背景舞台，玩家可以扮演其中一人，其透過內政開發和建立強大軍事來擴張自己實力，遊戲中共有54個國家及135個城鎮等等。

而向來以回合制呈現的戰鬥方式這一次也加入了即時的要素。系列遊戲在年初將邁入第九代，而於日前推出中文版，而今Koei更宣佈將要推出Xbox版本。Xbox版的《信長的野望：嵐世記》最大的差異是由原先的回合制轉變成為即時制，而2D的遊戲環境也將由3D的場景來替代，除了畫面的細緻度更為提高外，由於3D環境的應用，遊戲中的各場景將會更加真實。



遊戲中除了各種陣型變化、戰爭的場面也變得更為華麗，且會隨著時間不同而有季節變化的街景和絡繹不絕的行人都是遊戲中的新特色。這款遊戲中出場的武將更高達1300位，連織田信長出生時的劇本也可供玩家選擇。預計Xbox版《信長的野望：嵐世記》將於今年年底上市。

Sierra釋出 Empire Earth 世紀爭霸 試玩版

在《世紀爭霸 （Empire Earth）》長達50餘萬年的歷史設定中，玩家將可經歷到許多歷史劇情戰役，如英法戰爭、德國的歐陸閃電戰等，而一些在大家耳熟能詳的歷史人物也都會以代價昂貴的英雄人物身份登場。



而Sierra宣佈將在本月19日釋出最新即時戰略遊戲《Empire Earth》試玩版遊戲。此次的試玩版將包含教學模式關卡及四大戰役模式中的兩個關卡。

此款遊戲是Stainless Steel Studios的處女作，但其領導人Rick Goodman則是風靡全球之《世紀帝國 （Age of Empires)》的名製作人。因此，藉著《世紀帝國》成功經驗，在《世紀爭霸》中加入更多的時代風格和3D技術和不少新的遊戲元素，打算一舉擄獲即時戰略玩家的心。



RTS《星際征服者》 即將在國內發行



《星際征服者（Conquest：Frontier Wars)》是一款由Digital Anvil公司開發、微軟參與製作，由製作《銀河飛將》的原班人馬，全程策劃製作的RTS遊戲。此款遊戲給人的印象一直就是"猶抱琵琶半遮面"，繼微軟之後Ubi Soft公司挑起了製作公司的大樑，歷時近四年才千呼萬喚始出來的作品。

《星際征服者（Conquest：Frontier Wars)》在歐美市場推出後各大媒體給予了相當高的評價。Gamespot給出了8.2分的高分，IGN給了8.8分……而近期上市的《魔鬼戰將 （Commandos 2：Men of Courage)》也不過是8.8分。

國內對RTS（即時戰略）接受程度與FPS（第一人稱射擊遊戲）相型之下腳步總是慢了些，相信Ubi soft將會很快在國內發行《星際征服者（Conquest：Frontier Wars)》，玩家們可千萬別錯過。

傭兵戰場 2 Soldier of Fortune 2 最新遊戲

以殘酷攻擊敵人的動作射擊遊戲出名的《傭兵戰場》續作有新遊戲畫面公佈了。《傭兵戰場（Soldier of Fortune)》因其遊戲內容過於寫實，將真正在戰爭場面中才可能發生血淋淋的景像呈現在玩家眼前，而倍受爭議，所以現家們必須年滿 18 歲才能親眼目睹此款遊戲。如今 Raven Software 不畏風險，再度推出更加血腥暴力的續作－《傭兵戰場 2》。

在此款遊戲中，玩家們將再度擔任 John Mullins 這名傭兵兼反恐怖份子組織的顧問角色，繼續執行更多各式各樣的任務。這次的任務場景也包括了像是哥倫比亞的恐怖份子隱匿處及香港監獄等地。

遊戲中，採用全新Ghoul II 技術設計的角色造型描繪，而此款遊戲則是以其能精確攻擊敵人身體各部位及可以使用殘酷的攻擊方法而聞名而在《傭兵戰場 2（Soldier of Fortune 2)》中將會沿續這些特點。



而這次在敵人的 AI 系統方面反應也會有所加強，敵人們的攻擊、防禦會隨著你所採取的行動而有所不同，在《傭兵戰場 2》中也允許你進行鬼祟的秘密行動了。這款遊戲目前預定在 2002 年年初上市。

魔力寶貝遭“駭客”攻擊？！



由日本ENIX公司所開發制作的網路遊戲《魔力寶貝（Cross Gate)》自 9 月 28 日上市以來，受到了許多玩家的支持與歡迎。但是最近大宇方面卻發現有駭客在惡意攻擊遊戲的伺服器，試圖讓伺服器癱瘓，使遊戲無法進行！



《魔力寶貝》的機房，從開張第一天開始就有人不斷地以疲勞轟炸的方式攻擊，企圖癱瘓遊戲以及註冊會員的網站，到了上周末攻擊更為猛烈，顯然這是專業人士所為，並非一般的業餘駭客所能辦到的。

而在技術人員的協助下，大宇迅速將問題排除，攻擊只造成了短暫的侵擾，影響有限。而這種類似資訊恐怖份子的攻擊事件也引起了警察部門的注意，已經展開了相關的搜証工作。

日本企圖出兵海外陰謀 將在戰略遊戲中呈現

目前日本國內正為了是否要派出自衛隊到海外去幫助美國打擊恐怖分子一事而鬧得不可開交，而開發商 System Soft 竟然特地選在這個時候發表該公司針對這個主題所開發的一款電腦戰略遊戲《現代大戰略：海外派兵之道》，這款戰略遊戲可在使用WIN95以上版本的電腦上執行，預定將在 11 月 15 日發售。

《現代大戰略：海外派兵之道》的最大賣點是在它每個任務的劇情內容，這些劇情內容幾乎都相當的敏感，而日本自衛隊則參與了每一場戰爭，其中竟然包括描述台灣和中國發生衝突的台灣海峽之役。

這無疑是日本軍國主義亡魂企圖在電腦遊戲中死灰復燃的表現，每一名中國玩家、韓國玩家以及世界上所有熱愛和平的玩家都應該站起來堅決抵制這一款極端反動的軍國主義遊戲，並強烈譴責毫無歷史使命感，懷著不可告人的目的推出這一遊戲的該家遊戲開發商！



Dark Age of Camelot 線上 RPG 遊戲於年底正式上市

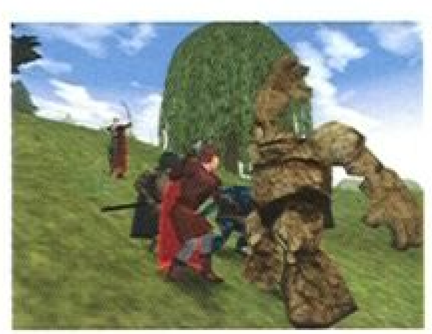
Mythic Entertainment 已經宣佈開始進行即將上市的角色扮演遊戲《卡麥勒黑暗紀元》(Dark Age of Camelot，暫譯）已經進入了最後的測試階段。



這個線上遊戲是以古歐洲的神祕故事為背景所在的亞瑟王時代，讓玩家扮演古英國、古挪威、古愛爾蘭等三個國度之一的人物，各種基礎職業在升級至第五級後就可以轉職成為進階職業。而這款遊戲將正式為這一波的多人線上RPG遊戲大戰展開序幕。

這款遊戲由 Mythic Entertainment 製作、Sierra 負責發行，Mythic 也在日前宣佈遊戲中將提供馬匹騎乘功能，現在這款遊戲正式結束 Beta 測試並發行正式版遊戲。

而 SOE 也特意選在這款遊戲上市的同時推出《無盡的任務》全新的角色扮演制度伺服器，競爭意味濃厚的緊張氣氛也讓許多玩家期待後續的發展。



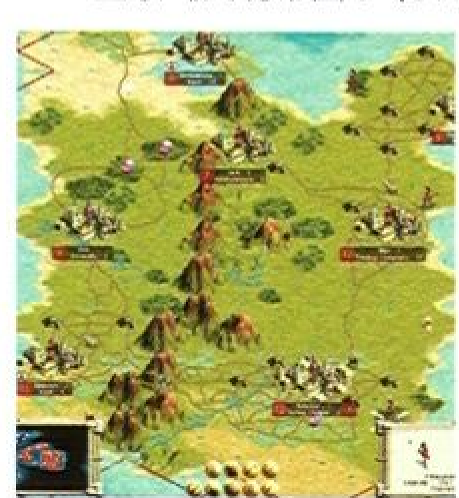
.....

文明帝國III (Civilization III)
線上預購活動開跑！

Infogrames 今天發出的新聞稿表示，Firaxis Games 負責開發的 Sid Meier 著名戰略遊戲系列最新作《文明帝國III (Civilization III)》，目前已經進入了壓片程序，這款遊戲預定在11月上旬發售，平裝版售價約為50美元，特別限定版的價格約為60美元。而中文版則將會於明年一月份推出。



正宗《文明帝國3 (Civilization 3)》年度最佳回合制策略遊戲，全球同步發行限量精裝版。以完美的鐵盒包裝，呈現文明的質感，除了贈送一張特殊設計的科技發展圖，使你在創造文明時如虎添翼，再贈送研發人員的設計手扎、一張《文明帝國III》遊戲製作過程紀錄光碟，及只有限量版中才有的二個特殊場景。



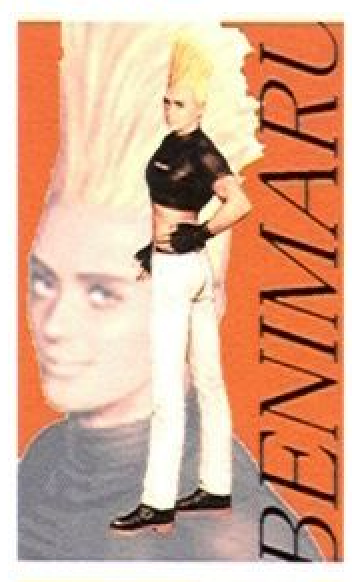
線上預購網站：
www.tw.infogrames.com/civ3/event.asp

SNK 正式宣告倒閉
《格鬥天王2001》開發將不受影響

日本著名遊戲公司SNK今年4月2日向地方法院申請"民事再生手續"（類似破產申請），申請成功的話，其債權公司將暫時不許追討其高達380億日圓的債務，以給SNK繼續重整再生的機會。

但10月1日，地方法院已正式駁回了SNK的"民事再生手續"申請，也就是說從現在開始SNK就必須開始變賣其庫存貨物及旗下各娛樂場所清還債務，SNK至此已經正式宣告倒閉。

但據說SNK負責人說，雖然這一消息令人沉痛，但對SNK的擁護者們來說，唯一值得安慰的是，由於《格鬥天王2001》是交給其他公司開發的，因此這一遊戲的開發工作將不會受到SNK倒閉的影響，但開發廠商就必須另尋發行商發行。









蜀山外傳 靈珠顯靈記

不是通靈豬、也不是小鋼珠，我們要的是靈珠！！

天靈靈 地靈靈 靈珠靈珠來顯靈 送我PS2讓我回家玩過癮

蜀山煉寶組，專門接受蜀山各地劍仙的委託，將他們送來的法寶煉化成八種屬性不同的靈珠，再將這些靈珠嵌入到其他比較厲害的法寶，讓這些法寶更具威力。本次接受鄧英及姚繼的委託，要把八種不同的靈珠嵌入一樣法寶裡，但由於近來天、地、玄、禁四種靈珠短缺，我們決定公告懸賞，只要能收集到此四顆靈珠者，將可獲得讓本組玩到不想工作的PS2一台！

活動辦法：

請先找到新遊戲時代101期（11/1出版）、軟體世界151期（10/25出版）、遊戲世界209期（11/15出版）、次世代雜誌46期（11/1出版）集靈珠活動，並將印有靈珠之截角（共四枚）剪下貼在明信片後註明姓名、地址、電話、年齡、身份證字號寄至

高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓　蜀山外傳煉寶組收

我們將抽出唯一的一位幸運讀者，贈送連劍仙都想玩的PS2一台！

活動日期：90年10月25日至90年11月30日止（郵戳為憑）

● 注意事項：

1、獎品市價超過13,333元以上，依稅法規定需繳交15%機會中獎所得稅。
2、中獎人需繳交身份證正反面影本。
3、所有獎項均不得折換現金，或更換其他贈品。





Koei 推出以女性玩家為主要對象的遊戲 《遙久時空》







Koei自數年前開始注意女性遊戲市場，那時曾推出《安琪莉可女王之路》，甫於去年推出以漫畫聞名的改編遊戲《遙久時空》，續作現也已推出。

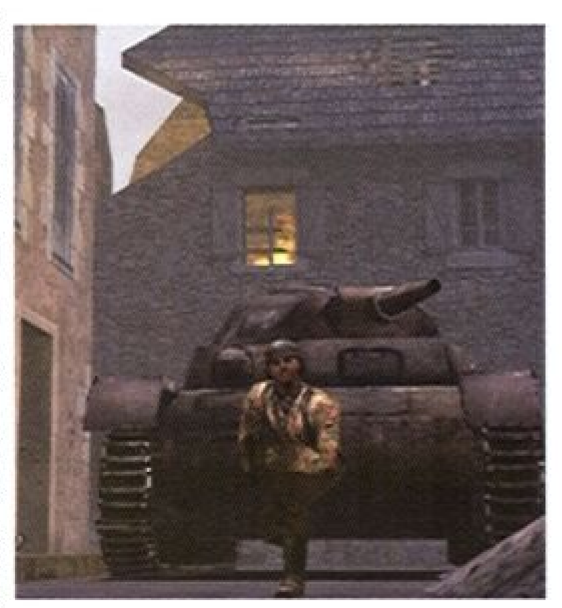
這款遊戲在台灣也由東立出版社推出漫畫，而Koei也於9月底在日本於PC平台上推出最新續作《遙久時空2》，讓我們來欣賞此款以女性玩家為主要對象的遊戲畫面。

《重返德軍總部典藏版》外盒定稿

受到玩家高度期待的動作遊戲《重返德軍總部》，除了年底即將發行一般版本之外，國內代理商松崗電腦並將特別引進限量典藏版本，目前國外發行公司Activision已經確定《重返德軍總部》典藏版本的外盒樣式（如附件），有興趣的玩家可以先上遊戲官方網站 www.activision.com/games/wolfenstein看看。



目前國內各大遊戲網站陸續釋出《重返德軍總部》的消息，以及多人連線測試版本後，已經造成玩家間的高度期待，國內預計將在12月初發行。在有了今年成功推行CS的經驗後，松崗電腦也將強力推行這套大作，請玩家密切注意各大遊戲媒體以及松崗遊戲網 www.drgame.com.tw。



金庸群俠傳Online 百萬擂臺爭霸賽 台灣區決賽



廣受玩家喜愛的金庸群俠傳Online，為了持續聚集玩家超人氣，並提供兩岸三地金庸玩家遊戲交流的機會，特地舉辦兩岸三地大型的聯合線上遊戲比賽，最終要送出一百萬元的獎學金、日本東京電玩展、XBOX以及黃金打造的倚天劍一把，看了這麼多令人瘋狂心動的大獎，兩岸三地玩家無不卯足了勁參加比賽。其中台灣區的決賽在9月15日星期六下午在台北舉行，入圍決賽的玩家分別來自台灣南部、東部、中部及北部，當天下午全都聚集在台北，為了爭取台灣地區的代表權而戰。

時間：2001年9月15日（六）下午1：00
地點：戰略高手大亞旗艦店
台北市忠孝西路一段50號5F（台北火車站前）
台灣區準決賽入圍獎勵：

1. 入圍前十名者，將代表台灣地區出席10/ 01在香港舉辦之兩岸三地現場比賽！
2. 主辦單位免費提供台北香港來回機票與三天二夜住宿安排（9/30-10/02）
3. 此外，第一名玩家可獲得金庸幣100萬元、第二名90萬元、第三名80萬元，依序類推，第10名可得10萬元金庸幣。

頒獎啦！



哪些是千呼萬喚始出來的優勝者呢？

名次	帳號	姓名	總分
第一名	CP8240	吳振宇	119569
第二名	CP9574	蕭舜銘	116568
第三名	CP7588	蕭明昌	116060
第四名	CP9998	翁智偉	115070
第五名	CP9777	楊逸農	110828
第六名	CP6778	許竣原	108239
第七名	CP8579	黃俊賢	105597
第八名	CP6959	許海騎	105324
第九名	CP5435	張哲國	104322
第十名	CP9779	鄭藍涵	101317







koei
歷史模擬遊戲
三國志VIII
Windows 95/98/Me/2000 ●中文版 ●1,800元



臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市信義區松仁路89號5樓D室
TEL:(02)2345-0020


KOEI
TM


koei
為您獻上日本織田信長系列史上最大規模
慷慨激昂的群雄霸業！
信長之野望™
歷史模擬遊戲
嵐世記
創日本銷售記錄!!
■廣大領土令各大勢力趨之若鶩；寫實逼真的攻防戰。
■國人眾、寺社、自治都市、忍者眾‧‧‧‧等，影響天下趨勢的勢力逐一登場。
■宛如歷史畫卷的全新視覺效果，重現安土桃山的華麗實景之美。
■信長史上最多登場武將，超過1300人。另外還可以增加或交換自創武將。
好評熱賣中
Windows® 95/98/Me/2000版
●中文版／1,350元


追風逐月
狂風驟雨
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市信義區松仁路89號5樓D室
TEL:(02)2345-0020


統一
科學麵
統一科學麵
瘋狂坦克
科學麵送你免費遊戲點數
坦克美眉陪你軋坦克
好康！
11月起，科學麵換坦克新包裝，每包內附贈獎卡，送你瘋狂坦克點數或坦克造型CD盒等千萬獎項！
好靚！
即日起，坦克美眉全省走透透，免費請你吃科學麵，軋贏漂亮寶貝，再送你瘋狂獎品！
好獎！
11月26日雙人組瘋狂坦克精英賽
開放報名，10萬獎金讓你帶回家！
瘋狂坦克
www.Fortress2.com.tw

大作戰

坦克美眉全省巡迴賽

活動時間：即日起11月30日止

活動方式：玩家者請參照網頁公佈的場次時間表至坦克美眉全省巡迴賽活動網咖。
活動網咖於場次時間內，將設置瘋狂坦克免費試玩區(不需扣網咖消費點數)，
現場並備有免費試玩帳號。
只要在現場試玩，除了有親切的坦克高手教你致勝密技，還有最好吃的科學麵免費相送！
現場挑戰坦克美眉成功者，再送你瘋狂坦克遊戲包(內附光碟、遊戲攻略及50點點數)

洽詢專線：若你希望坦克美眉到你們學校/家裡附近的網咖走透透(或你剛巧就是網咖大老板啦)，
歡迎你和我們聯絡，請電 (02) 2784-1178
(恕本次活動走透透區域限台北市、台中市及高雄市)
活動細節及場次時間表，請上網www.fortress2.com.tw

瘋狂坦克造形典藏CD盒 限量發行

No.1 大炮管　　No.2 搗蛋

■ 每套內附瘋狂坦克遊戲光碟，
100點遊戲儲值點數及坦克致勝攻略（含角度、風向解說圖）。
















決戰天下
www.DRAGONRAJA.com.tw



12月大改版
保衛祖國的聖戰即將展開
詩人歌頌的英雄即將誕生
絕無僅有的國戰系統
你可以決定是否要向敵國宣戰
你神聖的義務是全心防衛祖國守護石
在最短時間內粉碎敵國的守護石
則是你無法抵抗的使命
投票機制、備戰系統、傭兵策略、
部隊佈陣讓龍族大陸的國戰變化萬千，
每個人都可以影響國家的興亡勝衰！
波瀾壯闊的對決場景
島嶼、山中、平原三大全新國戰戰場，
挑戰玩家魔法統御力與全體組織作戰能力！
率先導入『高度』的概念，城牆上的人攻擊
城牆下的敵人，攻擊力將因地心引力而增強！
魔法也將因高度、地形與位置而有不同的效果！
國戰不再只受角色等級高低的影響，
對三大戰場地誌的認識、對各項魔法屬性的了解、
團隊戰術的應用，才是決勝負的關鍵！
龍族紀念典藏套卡限量發行中
ELEVEN
全家便利商店
Hi-Life 萊爾富
龍族
www.DRAGONRAJA.com.tw



開一間屬於自己的Coffee Shop～
陽光午后來杯茉莉花茶，
配上消暑草莓冰砂，
風格獨特的餅乾店是你的夢想？
在餅乾夢工坊的奇幻世界中，
調配最拿手的獨家秘方，
運用最強大的魔法能量，
替慕名而來的客人除去路上所有的障礙，
擦亮魔法王國中最亮麗的餅乾店招牌！
11月可愛開店～
另有QQ造型吊飾、鑰匙圈...等你來收集喔
餅乾夢工坊
Cookey Shop
MEGAFOLLY
WIZARD SOFT
(주)위자드소프트
UNALIS
Published by Wizard Soft Ltd. under license from Megafolly Software. ©1999, 2000 Megafolly Software. All Right Reserved.
www.wzsoft.com
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 客服專線：(02)2704-2762轉194或211 www.drgame.com.tw



12月...

浪漫登場

星塵物語



ARCTURUS
The Curse and Loss of Divinity



一張抵百張
精選電玩 驚天上市
全通卡
www.apa.tv
150點
完全娛樂・盡在全通
超熱門「天堂」、「龍族」、「石器時代」、「和平的曙光」、「新英雄門」…
發燒GAME全都通，一卡玩不完！
玩電玩令腎上腺素急速增加有兩種可能
第一種是玩到超好玩、還和美眉線上哈拉的血脈噴張
第二種是精挑細選、還是買到不喜歡玩的血本無歸…你，選那一種？
亞洲全通網全新推出「全通卡」，創新遊戲規則，一張抵百張
十多種線上發燒遊戲，再加算命、防毒、寬頻影音、語言學習等多項超值服務
讓你電玩娛樂輕鬆上手，馬上升級聲光高手！
購買地點：【全省便利商店】全家、OK、萊爾富均有售【網路咖啡廳】虛擬城市、網路共和國、戲谷網際先鋒、網路大連盟、e網打盡、生活資訊網、藍語生活館、征服者、中華戲骨、Waka
加盟專線：宏遠電訊：(02)2653-7755 龍元書報社：(04)775-5843 亞洲唱片：(02)2226-1213 網路星球：(02)2627-1155 韋強：(02)2268-6889 寶網：(02)2371-1656
台北市內湖區114瑞光路588號3樓 服務專線：0800-095288
亞洲全通股份有限公司
http://www.apa.tv

金庸原著改編

金庸群俠傳 Online

神鵰大俠

資料片

勇敢做自己！大俠就是你！

誰讓楊過終夜思量？誰讓龍女暗自神傷？
誰讓我墜入情網、苦甜遍嚐？誰又來聚眾攻壇、佔地為王？
誰能習降龍掌、打狗棒法、大舉入主丐幫？
誰能夠佈陣法、使雙人劍、聲震九州八方？
愛過恨過、敢作敢當，才是我輩大俠志向！

攻佔總壇必定驚世駭俗！

可自行組合建造一座屬於自己的『總壇』，不但可搭建防禦工事，佔有武器店、藥店等商店來賺錢，固定時間將開放總壇攻防戰，讓所有的組織結隊前來佔地爲王！

奇功貫體讓你縱橫當世！

體會楊過龍女深情；與老頑童周伯通、一燈大師、神算子瑛姑周旋到底；讓九指神丐洪七公教你三十六路打狗棒法與全套降龍十八掌。

超大型陣法全面性展開！

所有玩家皆有機會催動各教著名大型陣法。不論是全眞教天罡北斗陣、武當派眞武七截陣及少林寺的金剛伏魔圈，擒敵、圍城，任你一手完成！

百種任務挑戰玩家智慧！

戰金輪法王、砍韃子兵、闖怪物叢集的絕情谷與五行八卦迷宮陣、智計巧抓九尾靈狐、絕情谷淚眼迷濛尋龍女！

雙人合使劍法威力狂飆！

羨慕楊過龍女雙劍合璧的玉女素心劍法嗎？想試試詩意的夫妻刀法、沖靈劍法嗎？還是想學習可以爆發兩倍威力的反兩儀刀法？

加入丐幫從此逍遙自在！


結 合眾人之力組成無堅不摧的超強陣法!

過過叫化子的逍遙生活，學丐幫神技更可體會丐幫精神！・・百業昌盛的京城開放！玩家還可僱傭兵、結婚哦！

欲知遊戲詳情請上網 www.chinesegamer.net







不要猶豫！
放心大膽攻壇去！
心似長虹 恨鎖眉峰 情定龍女 有始有終
國際名小旦 神鵰代言人－－周迅
猜 猜看！在結婚禮堂完成終身大事的是誰？
網路遊戲 ONLINE GAME


強力春藥 專治：男人政治無力. 女人政治冷感
正宗台灣十六張，香港十三張，
日本十三張，任君挑選！
兩人對打, 四人大戰, 隨你選擇;
番數, 底台, 底分, 規則完全自訂!
規則玩法自訂
14個政治明星輪番上陣!
大家拼個你死我活!
人物角色
至尊麻將3
KING MAJON 3
麻將高峰會
majon summit
看看別人如何逞兇鬥狠!
賽前觀摩會
網路高峰會
支援網際網路, 挑戰四方英雄!
黨派紛爭, 暴力口水, 暫放一邊,
政壇群雄決戰方城。
至尊爭霸戰
方城交手, 八圈定輸贏!
勝者爲王, 敗者爲寇!
政權爭奪戰
輕鬆小棧
操作真EASY
清楚的遊戲說明,
讓你快速上手!
麥激動! 小心腦中風!
四個精緻小遊戲, 讓你放輕鬆!
猜一猜
比5大 或 比5小
大
小
不比
帕米爾資訊股份有限公司
PAMIRS CORPORATION
http://www.pamirs.com.tw
代表線:02-2981-0420
電子郵件信箱:
pamirs.game@msa.hinet.net

各黨各派政治明星齊聚一堂，牌品牌技大考驗：
逗趣可愛的造型，搞笑作怪通通來；專業擬真配音，保證讓你開懷逗笑！



讓您久等了!!
感謝超過十萬遊戲迷的熱情支持，
締造至尊麻將2(麻將鐵公雞)空前銷售佳績!!
穩坐國內麻將遊戲第一龍頭寶座!!
今年我們又來了！



哈哈！我是麻將至尊！

靠！別鬧了!!

哇x！滾到一邊去！

一套今年您不能錯過的麻將遊戲！

至尊麻將3 麻將高峰會

- 全方位的麻將遊戲，自由度最高，滿足所有玩家的喜好。
- 循序漸進的人工智慧 (AI)；挑戰你的牌技。
- 緊張刺激之餘，適時進入輕鬆小棧；調整心情，再戰方城！
- 單機、網路兩相宜；四人不多、兩人不少；歡樂盡在遊戲中。
- 全程配音配樂，爆笑逗趣！









至尊麻將3．麻將高峰會．至尊麻將3．麻將高峰會．至尊麻將3．麻將高峰會．至尊麻將3．麻將高峰會．至尊麻將3．麻將高峰會

桃色幻想曲

想一睹我的風采嗎?

www.dg69.com

滿足您的想像空間......

1995年中國小姐凌葳威 **脫** 穎而出

擔任本網站及遊戲代言人

散發無與倫比的魅力

前中國小姐 **凌葳威**、率領旗下美女等您親點



夢幻價:290

全省便利商店(全家 OK 萊爾富 福客多)及各大3C遊戲軟體賣場發售中





伊思麗國際有限公司
桃園市中正路1071號7樓之8
TEL:03-3569559



限制級



夢幻麻將館超值包

一包 夜深人靜寂寞難耐解悶用



內服



夢幻麻將館超值包

雀王蝶姬典藏版
+
女醫神秘診療室VCD
+
dg69秘密帳號





另一包 親朋好友歡聚一堂歡樂用

夢幻麻將館1超值包

夢幻麻將館1典藏版
+
女秘書-強制愛撫VCD
+
dg69秘密帳號

外用

完全真人麻將！與您實戰對打！

漫漫長夜如何打發？找誘人的牌搭子陪您度過！

超值三合一 每包只要 299 元

玩本遊戲恕不負責以下症狀-心因性流鼻血、亢奮性失眠及黑眼圈等

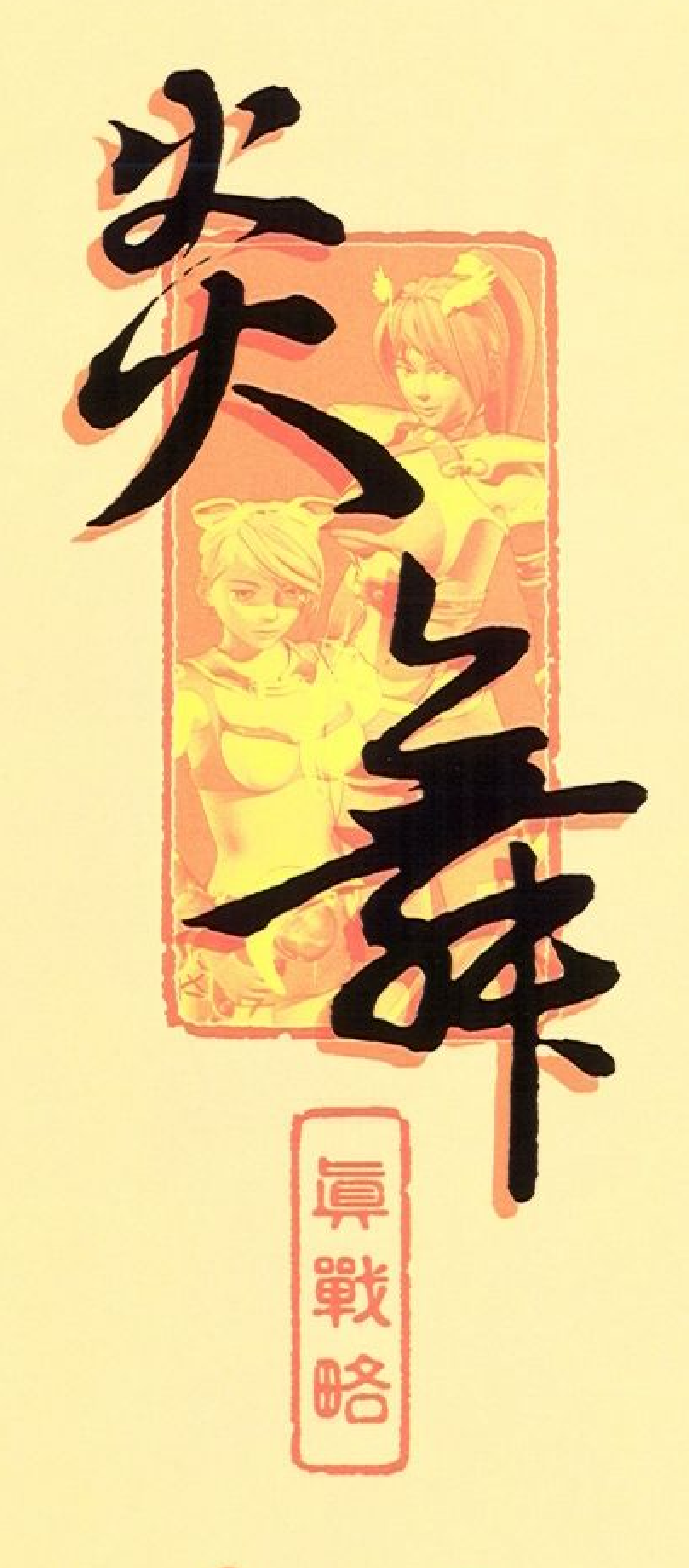
全省萊爾富 全家 福客多 OK等便利商店各大3C電腦賣場均售

伊思麗國際有限公司 客服電話（03）356-2428



WING SAGA LUKER&MONSTER
幻翼傳說 Wing Saga
露卡的魔獸教室
風色幻想系列最新力作！
頂極RPG幻想完全復活！
狂熱
簡單操作，華麗演出。
動感
感動百分百的戰鬥系統搭載！！
華麗
3D的寫實，2D的柔美
體貼
體貼的操作介面，
用心的豐富內容，玩個遊戲輕輕鬆鬆！！
非凡
幻想炫麗的冒險世界完整呈現。
細膩
過去與未來的承諾，
友情與親情的抉擇，動人故事，等您品嚐。
台灣地區總經銷：
軟體世界
智冠科技股份有限公司
生產製造：
弘煜科技事業股份有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
FUN YOURS
www.fy.com.tw
台中市台中港路一段152號22樓之5
Tel:(04)2322-2886
Fax:(04)2322-2971




炎之舞
眞戰略







究極GAME館



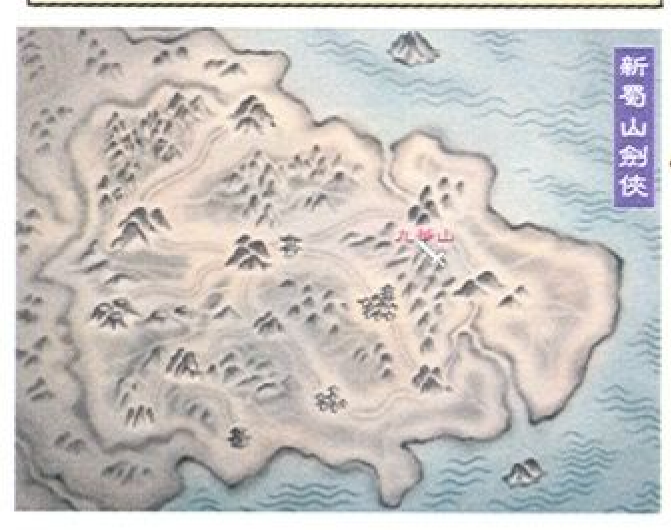
遊戲工坊

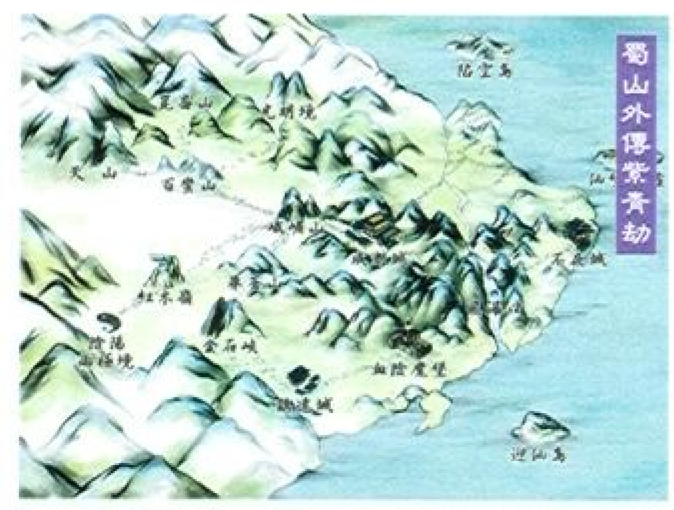
蜀山外傳　紫青劫



今年眞是奇怪，從新蜀山劍俠傳遊戲的發行，徐克電影蜀山傳的上映，電視蜀山正傳的開拍，讓大家不管走到那裡都可以聽得到蜀山這兩個字，正好也讓大家順便一下重溫還珠樓主筆下的蜀山世界，而新蜀山劍俠傳製作小組，在年初做了新蜀山劍俠傳出來，隔了不久，又再次推出蜀山外傳，生產的速度還眞是快啊，玩家又可再次讓劍在天上飛來飛去了。

預定推出日	11月
研究製造所	智冠科技
販賣流通所	智冠科技
遊戲類型	角色扮演
科技需求	P-266、64MB


新蜀山劍俠


蜀山外傳紫青劫

蜀山前世情—宿命

蜀山世界一向講究輪迴、注重宿命的因果關係，前作的齊金蟬與朱文如此，此作的主角鄧英與姚織也是如此，就連敵人也似乎像是避不掉的劫難般跟隨著主角二人！鄧英前世為南海派掌門，本與姚織前世天穹樓主為一對神仙眷侶，但時逢血神子亂世，鄧英前世前往降伏，卻不幸身中血神大法而走火入魔。血神子原是長眉真人師弟，無意間得到血神經，練成血神大法後化為魔道，可以變化無常，誘惑人心，陰毒無比，常控制他人逞其惡慾，鄧英前世便是中血神大法而遭他控制，天穹樓主得知後，為免愛侶陷於萬劫不復之地，毅然與之同歸於盡，而血神子也被長眉真人封入魔陰煉獄，暫時無法作怪。

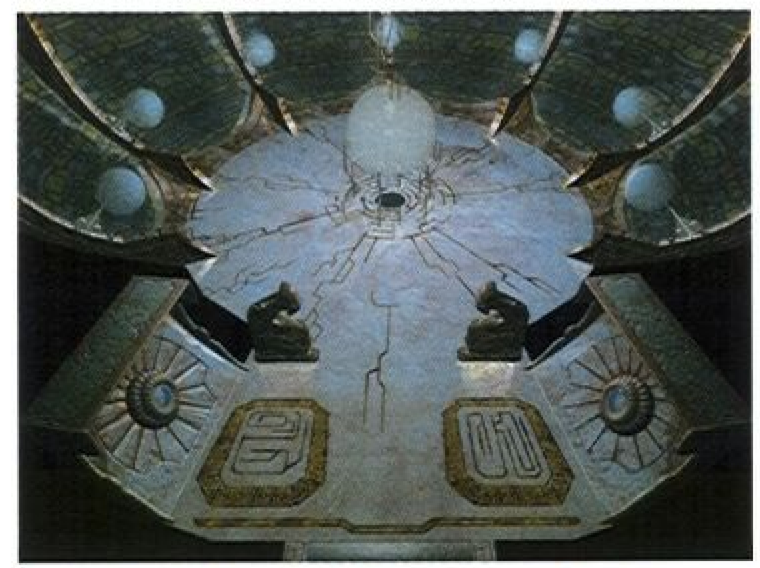
轉世投胎後的鄧英與姚織卻又碰在一起，且無巧不成書地，前世的徒弟狄奇及明真禪師竟搖身一變成為兩人這一世的師父，當鄧、姚兩人一起前往調查血陰教時，更發現血陰教主正打算以活人鮮血獻祭，目的就是讓血神子能突破禁錮，這下可好了，不但徒弟變師父，就連前世的敵人都變成今生的惡夢！而且玩家在此作除了要結束前世的惡夢之外，還得想辦法應付齊金蟬的死敵–綠袍老祖、軒轅老妖、白骨神君等，這些人不是都在前作都作古了嗎？的確，不過他們卻受到某種力量的牽引再度從墳墓趖出來作怪，身為主角，鄧英當然要義不容辭地幫齊金蟬打敗這些前代魔頭，所以這次玩家要對付的可是包含了新蜀山和蜀山外傳敵人，果然"一切都是命"！！

在新蜀山劍俠傳中的人物，與一般RPG不同，是以小朋友為故事的主角，如今這些古靈精怪又不失可愛性格的童星們都搖身一變成為了美少年與小美女，這也是製作小組為了劇情的連接所重新設定的造型，當然相對於新蜀山的活潑，蜀山外傳裡的他們自有另一番成熟的風情，玩家在遊戲中將可看到他們長大後的改變。

蜀山景物觀一變化

蜀山外傳的美術設定，雖然仍一脈承續著新蜀山的風格，但仍在許多地方力求突破。清新依舊是畫面所要傳遞給玩家的視覺效果，無論是擺設、城鎮、蜀山風景都務求以最簡單最自然的方式表現，所以前作中以3D所營造出來的蜀山群峰依舊秀麗挺拔於此作，如果只是在原有的蜀山世界打轉未免也太無聊了一些，探險可是RPG的無上樂趣，所以製作小組增設了許多富有特色的場景，像錢萊（新蜀山劍俠傳中曾出現的人物，拜在齊金蟬的門下）的故鄉不夜城就是。

狄奇

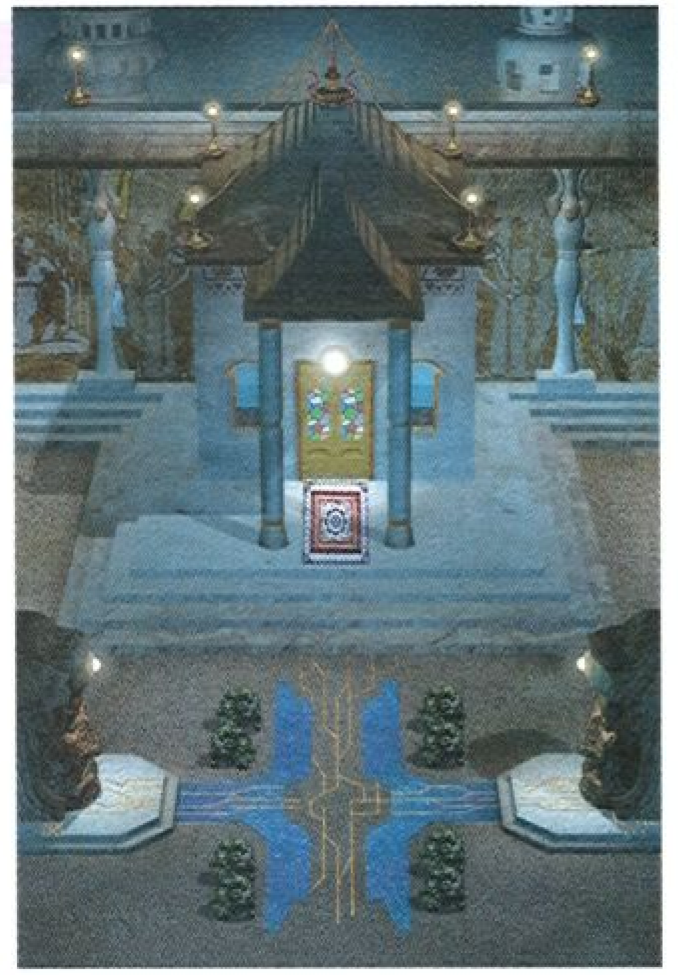


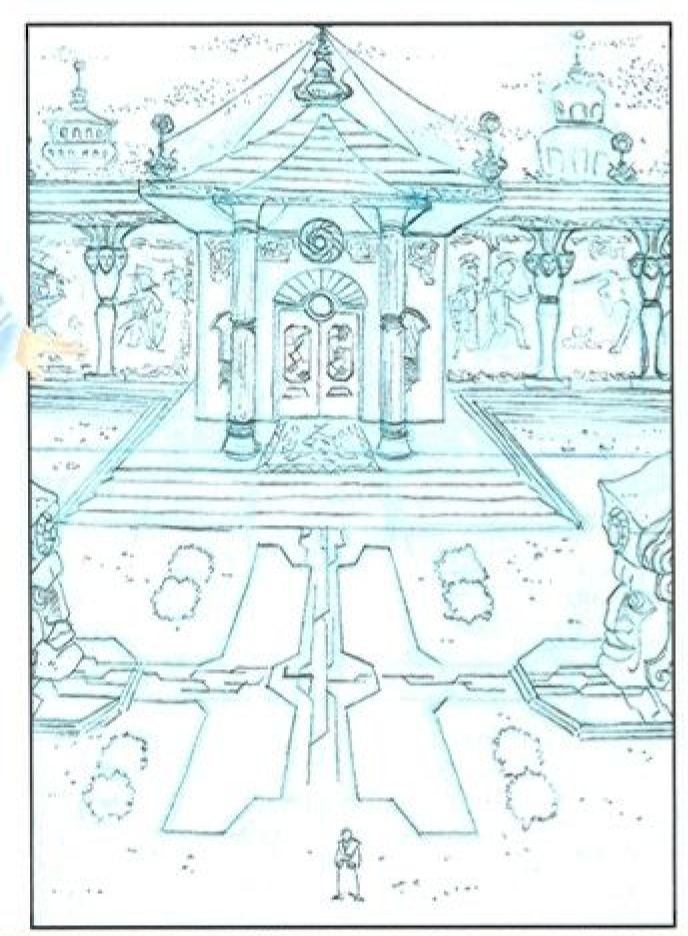


不夜城擁有一顆舉世無雙的夜明珠，藉著鏡子接引夜明珠的光亮傳送至全城各處，所以即使在黑夜，城裡仍舊一片光明，製作小組將此處規劃成一特立於蜀山之地，當然它不只是一座不會天黑的城，在此處的人、事、物也與傳統的蜀山有極大的差異，玩家一進入此地將會發現此處的美術除了中式風格之外，另有一股中東的氣息，無論是建築或擺設都屬於中西合璧，連音樂都是中東風，當然在如此異地就有異人的產生，玩家到此處可不是來觀光，據悉，不夜城將會因某種變故而導致城裡的照明失靈，玩家可得負責幫忙解決，在這種奇怪的地方，所得到的回報也頗令人期待呢！除了不夜城，陰森恐佈的血池禁獄全由骷髏頭所堆成，血池更是浮屍處處，讓人看了不禁毛骨悚然，玩家路經此處可得多唸阿彌陀佛。另外，玄奧難測的陰陽兩極境、奇異的水下秘道、讓人心曠神怡的神府仙徑等都是新作的特殊場景，玩家準備好要去一探究竟了嗎？

朱文

齊金蟬







蜀山兵法集－策略



蜀山的戰鬥以即時戰鬥為主軸。當玩家進入戰鬥之後，劍仙們將會各自祭起飛劍在空中纏鬥，此攻擊會一直持續到戰鬥停止，基本上威力並不強！重點是在於法寶的運用上面，玩家在此必需注意的是每一種屬性的均衡發展，這在法寶的培養上是要特別加以考慮的，每一個對手其屬性都不大一樣，所持的法寶會造成我方人物什麼樣的特殊狀態也不得而知，玩家如果忽略了某樣屬性，那麼又剛好遇到此屬性攻擊力較強的妖物，這個屬性將成為玩家的"金剛死角"，一場艱辛的奮戰是可想而知的！遊戲在戰鬥時有個相當有趣的人物－血神子，他具有如水變化無常的液態身體，玩家與其對戰將如同對付一不確定的敵人，因他可以幻化成不同的狀態，甚至是周遭人物、其他魔頭，所以遇到時可得小心應付。





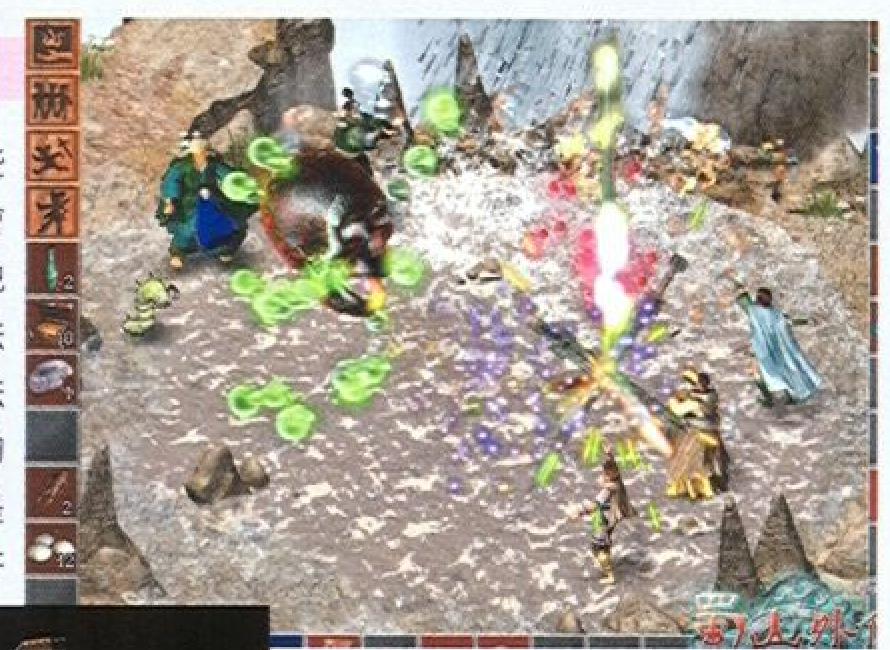
蜀山法寶書－趣味


錢萊

在蜀山，就算武功平平、道行淺淺，只要有一兩樣寶物仙器同樣能夠稱霸寰宇，不過凡器易求法寶難得，要怎麼拿到好寶物將直接影響到玩家能否過關。新蜀山劍俠傳中，齊金蟬等人奔走各地搜羅了不少法寶，雖然玩家並不一定每樣都用到，但若說他們身上是寶庫也不為過。



蜀山外傳中的這些前代主角們，當然不會雙手空空就出現，在他們身上玩家將可"借法寶"來用用，而這些法寶經過這些前代主角的薰陶之後，威力當然是不會讓玩家失望，有許多可是等級頗高哦，比起剛出土的法寶，它們幫玩家省卻了一番練法寶的功夫！當然憑藉著從前輩們身上拿到的寶物，不可能就此橫行天下，玩家還是得常查看大地圖關心一下法寶的出土狀況，寧可多拿一些，不可錯放半個！！





本作法寶收集越多，將越能增加本身的戰鬥力哦，因為法寶煉化系統的關係，提供玩家另一個提升法寶能力的管道。所謂法寶煉化系統，即是將多餘的法寶拿給他人煉化，這些煉化的法寶將視其等級及屬性的不同產生數量不等



蜀山論壇

石生

這次的蜀山外傳，比起新蜀山，雖然在玩法上仍沿照舊有的模式，但處處可見製作小組的用心，像法寶之於新蜀山，可說多到幾乎還記不清楚遊戲就已結束，所以這次的法寶做了一番調整，除了將數量降到一定的範圍之外，也讓各項屬性變得更加清楚，如此一來不但玩家可針對法寶多加利用，還增加了戰鬥時的使用樂趣。而法寶煉化系統及九宮格的加入，讓整個遊戲更有深度及趣味性，也讓玩家對於自己的法寶更有親手培養的親切感。劇情的連接使得新蜀山劍俠傳的玩家有和遊戲一起成長的感覺，而界面的調整，如去除武功招式、法寶圖鑑等實用性不高的功能及設定戰鬥熱鍵等，也帶給玩家更加便利及親和的操作。玩家想看齊金蟬等人長大後的表現？想再一睹芝仙可愛的模樣？想知道鄧英姚纖手持紫青雙劍除魔衛道的過程？想親手培養出自己喜愛的法寶？







屬性各異的靈珠，如蝕靈珠、玄靈珠等，這些靈珠的功用在於玩家可以再把它們請人嵌回其他法寶裡頭，而這些法寶將會因為這些靈珠的嵌入而提升各種屬性甚至還有新的附加能力，靈珠共有蝕、禁、煞、玄、虛、絕、天、地八類，前六種將直接反應在戰鬥上的六種屬性，而地靈珠則是可減少法寶使用所消耗的MP值及增加基本屬性如攻擊、防禦等，天靈珠能幫助法寶突破等級極限，如原本法寶最高只能練到二十級，但加入天靈珠之後卻能增加到二十一級或二十二級，等級增加，當然威力就更加不同凡響了。



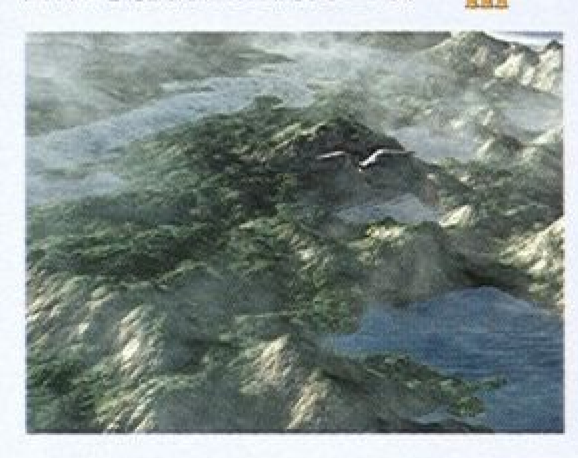
神府仙逕

錢萊

等級較低的法寶一般來說所能煉出的靈珠較少，尤其天靈珠與地靈珠更是少見，但若要將法寶練到一定的程度恐怕遊戲都已經進行到一半了，沒關係，玩家可以先將基本或用不到的法寶煉化，所得的靈珠再嵌到其他用不到的法寶，再將這些嵌入靈珠的法寶拿去煉化，由於法寶的能力變強了，所以就能得到更多的靈珠甚至是天、地靈珠，最後再將這些靈珠嵌到真正想培養的法寶上，自然就能創造出能力高強的法寶啦。另外，玩家要將靈珠嵌入法寶時系統會給予九宮格界面，玩家必需將靈珠排入九宮格裡，這可是製作小組給予的survice，如果玩家能排出製作小組內定的排法，那麼除了原先應該增加的各項屬性之外，還會多出不同的能力，當然九宮格變化實在太多，要能完全正確排出幾乎不大可能，別灰心，在強調互助的蜀山世界，總有一些愛管閒事的世外高人，答案可能就在他們身上哦！



血池禁獄



天堂～水之都

位於水下的水之都，雖然滿佈著因邪惡之力而異變的魔物，但還是阻止不了喜愛冒險的人們，殊不知，裡頭可是潛藏著凶惡的魔物…清靜優雅的海音村、巍峨壯闊的海音城，再加上未知的魔物，喜愛探險的我怎能獨去闖蕩一番呢？順便再想辦法把海音城也納入安德烈斯王國的版圖，讓獨角獸的榮光照耀每一片土地。



盛極一時的文明--水之都

水之都是一個位於湖下的世界，這個世界由女神伊娃一手建立，曾經繁榮一時。伊娃在這裡治理他水底下的城民、各式動物以及美人魚。不料有一天，伊娃的法師遭受變成人型的水龍法利昂所欺騙，一時大意將環繞水之都具有護城魔力的神水消除，惡魔頓時原形畢露並對水之都的居民展開攻擊。在一場血腥的戰役後，伊娃以及他的子民成功地將惡魔鎖在城外山丘上的在洞穴內，不過水龍也以他的血液發下毒誓，他傷口源源不絕流出的血液漸漸染紅水之都，而所有碰到這股血水的生物都會轉化成怪獸。



富麗堂皇的海音城，連王座也與其他城不同

預定推出日	11月7日
研究製造所	NCSoft
販賣流通所	遊戲橘子
遊戲類型	線上角色扮演
科技需求	P-II350、128MB

水都之神伊娃因為無力恢復護城的神水，也無法趨走惡魔，伊娃因此決定將部分貴族帶離水之都走出地面。不過，自此後伊娃便無聲無息消失，她的子民因此在地面上建立了海音城，並在城內通往水之都的通道上建造伊娃聖殿，聖殿有聖水保護著，也順勢阻擋住水底怪物到陸地上攻擊人類。此時此刻，水之都已經是怪獸充斥的廢墟，在水之都的城市外圍一個山丘上的洞穴，水龍法利昂就在這個洞穴內…



海音村中的小屋大部份都有流水流過，相當清幽典雅

海音城主要是由湖、海以及森林環繞的城堡，城堡的地底就是曾經繁榮一時的水之都。因為與水龍的戰役，水之都目前是廢墟一片。海音城堡內有一條迷宮似的通道，連接伊娃聖殿以及水之都的入口。而要進入水之都的玩家必須先由聖殿獲得『伊娃的祝福』，獲得女神祝福的玩家才可以在水底世界自由呼吸。



在水底下的冒險將是不同以往的感覺

新增歌唱之島及隱藏之谷，新手練功將不再困難

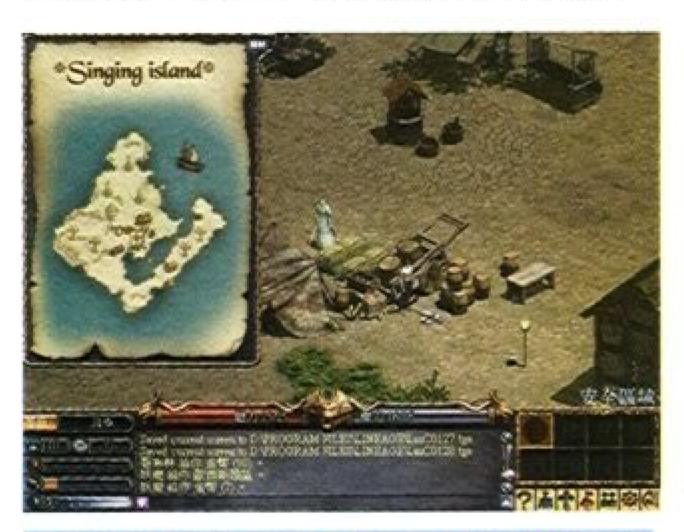


“歌唱之島”是1～12等級的王族、魔法師的新手練功的地方，”隱藏之谷”則是騎士1～12等級新手練功地方。因為妖精有其他職業不能進去的妖精森林，所以便為其他職業的新手創造了歌唱之島及隱藏之谷。歌唱之島及隱藏之谷都沒有主動攻擊的怪物。在”歌唱之島”的怪物有兔子、青蛙、鹿、牧羊犬、狼、杜賓狗、妖魔、妖魔弓箭手、侏儒、地靈、哥布林、狼人、人形僵屍等。這些怪物給的道具或金幣的種類和數量、機率與遊戲裡面同類怪物給的一樣。

新手區都是一些基礎等級的怪物，新手比較好升級

1～12級新手的最佳練功地點

新手在1～12級的時候皆可待在歌唱之島或隱藏之谷(依角色分別)。13級以上的角色不能待在歌唱之島及隱藏之谷裡面，也無法享用各種設備了。說簡單一點，等級一超過限制，系統就會直接將你趕到說話之島或銀騎士村莊囉！



新角色剛開始都有所處地點的地圖



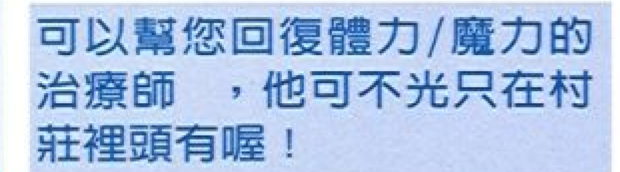


在村莊中也有對於正義值有所描述的NPC

新手福音，多項對新人有利的措施

在這兩個地圖中並沒有像地下迷宮這類的危險地方，只有一般的場地。還有整個地區都是安全區域，因此部分喜歡惡意PK的玩家也無法隨意亂PK，大大的避免了亂PK新人的問題。還有，新手區中的怪物所掉的東西都是沒有受到詛咒的以及對新手不合適的裝備喔！以後新手玩家撿到道具後，大可安安心心的直接給他穿上即可。此外，當沒有HP的時候，也不用浪費時間等體力、魔力回復或是喊著”幫補”，在新手地區有可以免費治療的NPC--治療師住在村莊裡，只要去找他談一下話就可以將體力、魔力完全恢復，這項措施減少了藥水的消費量，提高了收集金幣的容易度。





可以幫您回復體力/魔力的治療師　，他可不光只在村莊裡頭有喔！

魔法的學習及道具販售



只可用於新手區的指定傳送卷軸圖

歌唱之島裡有和吉凿一樣可以學到3級魔法的NPC，價格亦相同，而王族只能學到1級魔法(因為等級)。在歌唱之島也有商店，販賣一些較低階的裝備和武器、紅色藥水、橘色藥水、鑑定卷軸等。但是並不賣傳送回家的卷軸，此地不能用一般傳送回家的卷軸，只能用專用的傳送卷軸才可，這卷軸只有打怪物才會掉落。隱藏之谷亦同。

免費傳送師，新人大優待

玩家如果認為自己已經有能力到外頭去闖闖了，不一定要等到13級，新手區的傳送師可將1～12的角色免費傳送到說話之島或隱藏之谷的特定NPC處。相反來說，如果你過去之後還是認為無法生存，那也可以在找那特定NPC將1~12級的角色免費傳回至歌唱之島及隱藏之谷喔！



在外頭覺得敵人太強的話，也可以暫時回到新手區去討生活

1.70C版水之都領地介紹

海音領地地圖

華麗的海音村

在海音城前邊有個小規模的城市，其內部的裝置相當高雅華麗，大部份由華麗的庭院和漂亮的小屋所組成。都市的西南部、西北部、東北部都有河流圍繞著，而東南部銜接著海岸。海音村位於奇岩的5點方向、風木之地的2點方向。村莊中的設施有商人NPC以及十數間血盟小屋，但很遺憾地，在這次的改版中尚未開放血盟小屋的競標。海音村雖然沒有奇岩村那樣富有，但是該有的設備也是非常齊全的呢！而賣武、防卷的商店在此也是存在著。另外小編覺得，這邊的武器屋以及道具屋都離倉庫很近，不像奇岩要賣個侏儒鐵斧或是買個武防卷都要跑大老遠，且常常會迷路，對於方向感不佳的人滿方便的。而存、領狗的NPC在村莊的最右方出口，對想帶狗往龍眸之塔或鏡子森林(稍後再提)的人來說，是挺方便的，不過對想下線存狗的玩家來說是稍遠了些(因為按了回家卷軸會回到倉庫附近)。

海音村全圖

海音村的旅館，環境比起其他村莊來說典雅許多

豪華氣派海音城

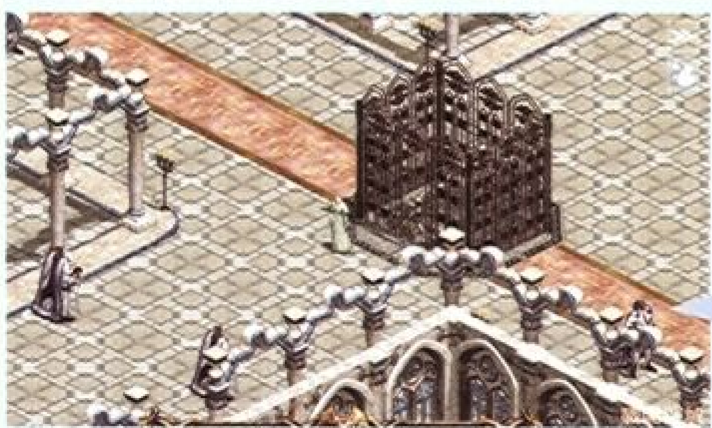


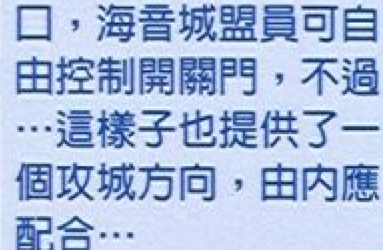
海音城全圖

海音城的後邊是湖水，前邊有小河，因此要先經過橋之後才能進到城裡。在內城有個通往”伊娃神殿”的通道，這通道只有海音城的盟員才可使用(就像風木地堅那般)。海音城有兩個外城門，透過地圖可以看見左上方的出入口是由橋所構成，且要走到內城及守護之塔那邊的話還有一段很長的距離。而右下方的入口則需沿著護城河方可抵達，不過這邊只要一突破，內城以及守護之塔就近在眼前了，須派重兵駐守。



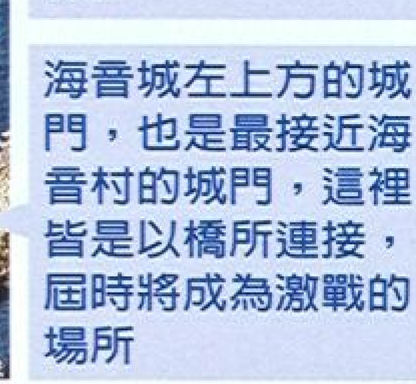
海音城的守護城之塔





這是海音內城中通往海音地堅一樓的出入口，海音城盟員可自由控制開關門，不過…這樣子也提供了一個攻城方向，由內應配合…





海音城左上方的城門，也是最接近海音村的城門，這裡皆是以橋所連接，屆時將成為激戰的場所

龍眸之塔

位於海音村東南方的一座破舊燈塔，有連接到地下通道的的通路，不是海音城的盟員可以透過這裡通往水之都的地下通道。這條通道共由三層地監組成，到處瀰漫著陰森氣息。



位於海音村外的龍眸之塔，是非海音盟員通往水之都的途徑

伊娃神殿

對伊娃神殿的管理者伊芙洛爾說話之後可用金幣交換伊娃的祝福。使用它之後可以在水裡呼吸，但效能只有5分鐘。



莊嚴肅穆的伊娃神殿，與伊芙洛爾對話可交換伊娃的祝福

鏡子森林

在海音村東部往北到亞坦南部的森林中（亞坦是個地域名稱，將會在之後陸續開放），玩家可以看見跟自己一模一樣的怪物出現，但千萬別相信他，你的複製人可是變形怪變身而成的喔！變形怪會複製玩家的模樣（稱號、角色名、盟徽），還會學玩家說話，但這只是外表而已，實際上他有固定的能力和性質，並不用擔心他有跟你一樣的能力。變形怪死了之後，會回復原來的模樣。

會變身成玩家角色的變形怪，不過…這角色的ID也太難聽了吧！

伊娃王國

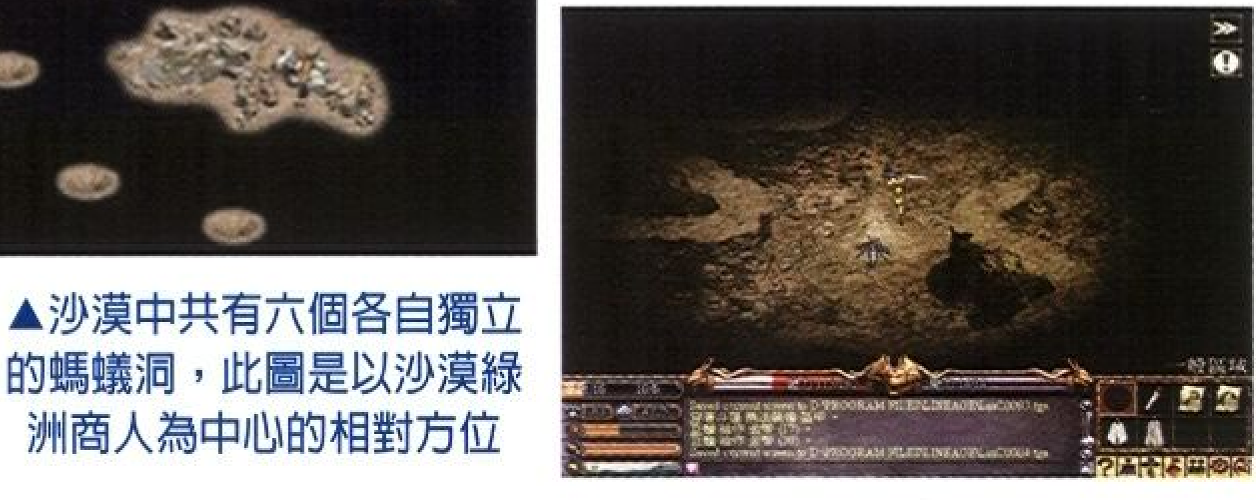
在海音湖底由伊娃設立的古代王國。由於經過了水龍的摧殘，現在已變成廢墟了，想到伊娃王國的遺跡探索的話，必須通過三層地下通道的考驗，在這裡存在許多水中怪物，在外邊絕壁的洞裡，傳說中那邪惡的水龍法利昂就藏匿於此。要記住，在這裡要是沒有伊娃的祝福或者是美人魚的鱗片的話，在水裡每5秒會減少一次HP。

螞蟻洞



圖中那流沙就是通往螞蟻洞的入口

在風木上方的沙漠中，存在著六處流沙洞穴，之前是跟一般障礙物一樣使玩家無法通過，但現在可以踏進去，到達沙漠下頭的螞蟻洞了。這六個螞蟻洞是各自獨立的，並無互相相連且沒有到達地面的出口，你只能選擇前進或飛而已。螞蟻洞顧名思義裡頭的敵人就只有巨大兵蟻和巨蟻兩種，據說…在螞蟻洞的下頭等待著玩家的是螞蟻女王，不知牠身上會有什麼好寶貝呢？真令人期待。

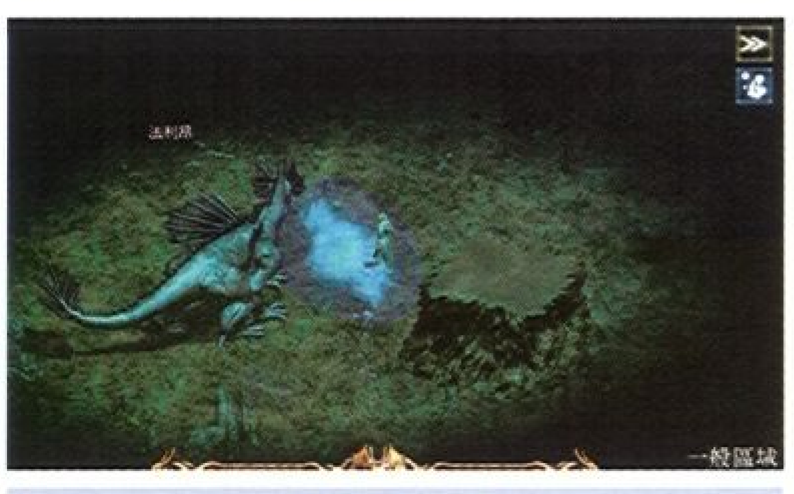


▲沙漠中共有六個各自獨立的螞蟻洞，此圖是以沙漠綠洲商人為中心的相對方位

▼螞蟻洞內部景觀，可看見上頭有沙子不斷地傾洩而入



水中世界的居民--人魚



水龍法利昂





人際關係

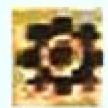
騎士、妖精以及法師所開啓的血盟選項

此版中最新加入的介面，分為血盟、隊伍、與好友三種，不管是哪個選項，都大大省去了之前要記住指令的不方便，現在只要直接按即可。其中關於血盟選項，王族就與其他職業的角色不同，騎士、妖精、法師都是只有加入血盟、退出血盟、查詢盟員的指令選項，而王族在此選單中會有更多的功能選項可以運用，像是創立血盟、宣佈戰爭、授與稱號這些個功能。其中特別的是，有個建議同盟的選項，橘子的解釋是"與任一血盟建立同盟關係"，這是不是代表著說只要使用之後，兩盟就會變成可共用盟頻呢？詳細情形等正式改版之後再予以試驗吧！



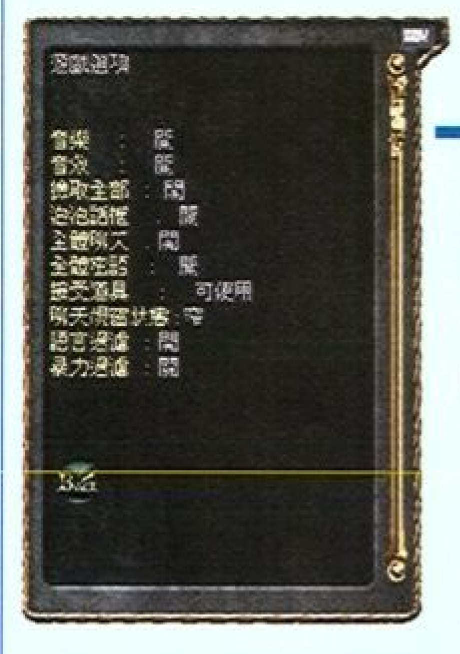
王族專用的血盟選項，功能多更多

隊伍選項則就是一些隊伍指令，之前要面對面輸入/INVITE之後才能加入隊伍，現在只要面對面之後開啓選項按下去之後就可以了，這次的改版中並沒增加什麼隊伍的新功能。好友選項則是此次改版新增的選項，牠的功能就類似ICQ那樣，可以將別人加入自己的名單裡頭，當你上線時就可以查詢對方有沒有上線，不用再一個個傳密語或是/WHO去試驗說對方有無上線，方便許多。共有三個指令：新增好友、刪除名單、查詢名單。



系統選項

將以往一些需要輸入指令的功能作成選單的介面，玩家不需再去記繁瑣的指令了，系統選項中分為兩部分。



遊戲選項

在遊戲選項裡頭較特別的指令是語言過濾以及暴力過濾。語言過濾：遊戲中有些帶有歧視、污衊的字眼會被系統自統消音，這個功能可以決定你是不是要看到這些字與否。暴力過濾：如果開啓，玩家角色不幸死亡時角色會變為黑白色，如果關閉則為正常的顏色。

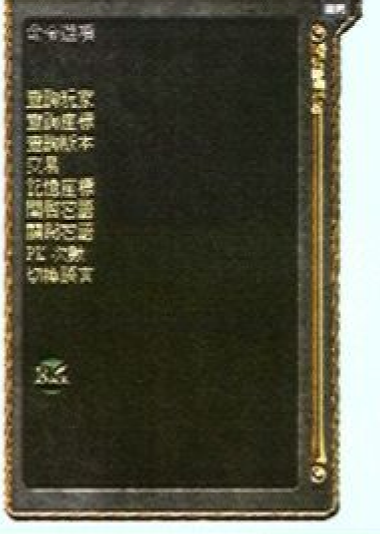
隨自己需求可將一些功能開或關

命令選項

功能也是跟之前的版本沒什麼不同，較特別的是PK次數。PK次數是查詢玩家的殺人次數，殺死一個正義或中立的玩家就會增加一次PK數，但在合法的PK場合不算，例如說話島村莊外的競技場。



一些有時會忘記的命令可直接點選了 ▶



區域顯示

顯示玩家角色目前腳下所站的區域為何，其顯示在畫面的右下角。區域共有三種，安全區域：玩家之間完全不可以PK（PLAYER KILLED)的場所，例如村莊之內。一般區域：玩家之間可以自由PK的地方，但是殺人者的名字將會變紅，並被遊戲中的守衛追緝。戰鬥區域：玩家之間可以自由PK的地方，但是不會受到任何懲罰，通常是玩家互相競技的場所為戰鬥區域，例如說話島村外的競技場。

改版問題集錦

關於改版後的情形，網路上各大討論區或是民間網站都有資料提供或是熱烈的討論。關於這些真假呢，有些可信度很高，有些則是芭樂，於是小編我便把一些問題列出來詢問橘子的人員請他們答覆一下。不過礙於當時還尚未完全改版完全，所以有些問題橘子方面也不便透露，茲將小編得到的情報公佈出來解除大家的疑惑，如有遺漏請多包涵。







Q.這次改版海音城的範圍有哪些？

A.海音領地內容有：海音村莊+鏡子森林+海音城一座+地下監獄3層+水之都遺跡(沒有提到有無沙漠下的螞蟻洞，不過據遊戲橘子給的圖中，是有螞蟻洞的，所以90%會存在)

Q.召喚的怪物若解散將消失不見，而牠的戰利品也將掉落地上？

A.YES，法師將召喚解散後，怪物會自動消失，而怪打的戰利品會自動掉在原地上

Q.都佩諾傑的試練將完全的修正。何謂修正？

A.之前有些程式的BUG，例如都佩會被妖精森林守護者打或無所遁形術無法叫出，現在將這些BUG修正。

Q.增加了掉落物品的機率(是說掉書跟道具的機會變多？)，所以錢減少。是這樣嗎？

A.錢應該是不會減少

Q.1.70c可以不用在擲骰子了，可以用調配點數的方式來調配自己喜歡的能力值，那能調配的點數以及最大值是多少呢？(以下前面數值代表最小值，後面數值則是能加到的最大值)

A.

王族可以調配的點數為8點		
力13~20	敏10~18	體10~18
智10~18	精11~18	魅13~18

騎士可以調配的點數為4點		
力16~20	敏12~16	體14~18
智8~12	精9~13	魅12~16

妖精可以調配的點數為7點		
力11~18	敏12~18	體12~18
智12~18	精12~18	魅9~16

魔法師可以調配的點數為16點		
力8~20	敏7~18	體12~18
智12~18	精8~18	魅12~18



1.70C版之後可以自由調配點數了

Q.箭對皮膚粗厚的怪物減少一半的損害，像是獨眼巨人等等？

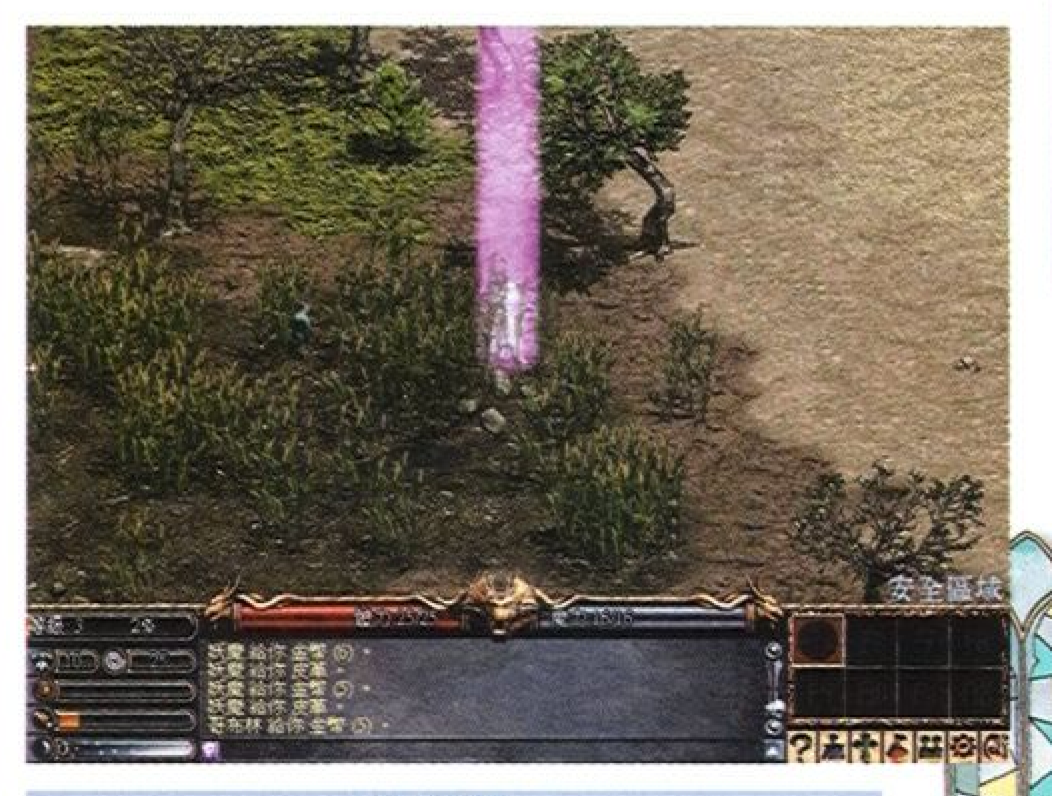
A.嗯！水之都版本出來後會有很多硬殼的怪物，海龜、巨蟹等等。

Q.如果玩家中了毒咒後又被麻痺，則毒咒將會解除。

A.沒錯

Q.升級時別人也將看得到那道紫光。意指說說從2級以後升級大家都看得見？

A.低等的只有自己看到。高等級的角色旁邊的人也可以看到。



升級囉！

Q.聽說有新增加了長弓，騎士/妖精專用，雙手，3/3，加3破壞力，是這樣的嗎？

A.有尤米弓此項道具，但測試時尚未看到取得方式。(網路上提供的製作尤米弓的材料：品鑽×1、品綠×2、奧里哈魯根金屬版×8、芮克尼的網×5、米索莉線×40、覆上奧里哈魯根的角×1)

Q.聽說十字弓的追加損害變成+3、攻擊成功率變成+3，是真的嗎？

A.YES

Q.買賣寶石的侏儒要取消了？

A.YES，因為金幣在1.63C後已經改成無重量了。(據網路消息，那個買賣寶石的侏儒將會變成倉庫，除了燃柳之外，其餘的村莊都會有兩個倉庫)

Q.佈告欄究竟要如何使用呢？

A.佈告欄刊登一次須耗費300金幣，訊息在一週後會自動清除。



可以多多利用各村莊中的留言版來傳遞訊息，不過訊息也應該會跟公頻一樣會被洗很快吧！

Q.網路傳言說妖精勇水叫Elven Wafer，在妖森裡跟NPC換取得到，其中文名稱是？與哪個NPC換取以及其材料是不是2個水果+1個魔法寶石？

A.不清楚せ

Q.有個大多數玩家都關心的問題，那就是改版後不能存加速了，是真有其事嗎？

A.目前測試尚未看到改變(請參照下圖，圖中對話框那邊，出現了”你的動作加快了””你的腿得到新的能量”，這應該是意味著加速可以累積吧！)



請仔細注意對話框中的文字

Q.在新手區的歌唱之島以及隱藏之谷中的敵人沒有夥伴意識，是這樣的嗎？

A.極少數有夥伴意識

Q.在網路上看到關於升級時可以降AC值的計算方式，我所看到的是騎士敏捷18，每升4級防禦扣1；騎士敏捷16，每升5級防禦扣1；騎士敏捷14，每升6級防禦扣1；騎士敏捷12，每升7級防禦扣1；妖精每升6級防禦扣1；王族每升8級防禦扣1；法師每升10級防禦扣1。是這樣嗎？

A.未看到此項功能…(因為橘子測試時是使用測試測試帳號以及新手，所以並不會去努力升級，故小編認定此消息機率50%)

Q.鋼鐵系列的裝備裡頭都是騎士專用，只有鋼鐵手套跟鋼鐵長靴是全職使用？

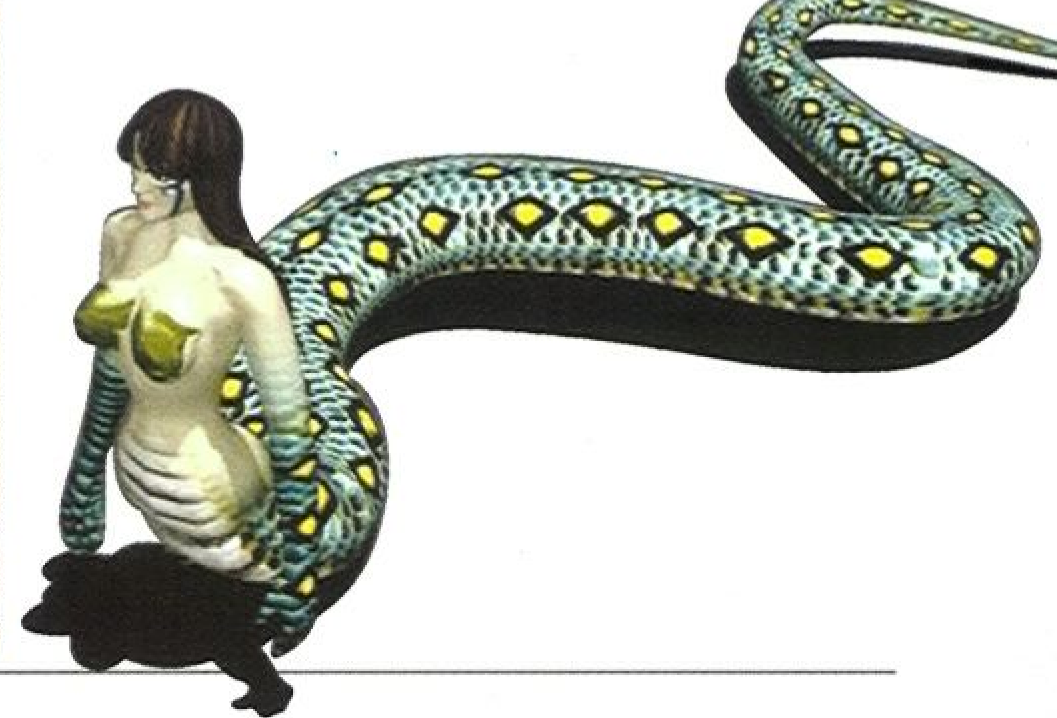
A.YES

Q.改版後妖精必須戴上夜視頭盔才能有夜視功能？(原野上)

A.不清楚



製作鋼鐵系列的NPC，他的位置就在奇岩倉庫正上方、競技場下的三叉路口處



Q.紅水重量變為4、澄水重量變為5、白水重量變為6，都各為原來的一半，有這回事嗎？

A.不清楚

Q.血盟信紙的詳細情形是？

A.血盟信紙使用後，同血盟之盟友皆會收到。信紙在每個村莊都能買到，詳細價錢要等到正式改版後才可確定，目前定價約再1000～1200左右。

Q.聽說在每個村莊都會販賣各村莊的指定傳送卷軸，可從任一地點飛至指定的村莊，是真的有這東西嗎？

A.目前看到的指定傳送卷軸只有在新手出生地才有的(歌唱之島、隱藏之谷)，而且不販售，是打怪掉出來的，出了這兩個地方卷軸就無法使用了。並無看到這兩地區之外的指定傳送卷軸，也沒聽說Q_Q。

Q.那為什麼目前的版本是沒有指定傳送卷軸囉！為何呢？

A.因為在韓國部分已於9月份就更新為水之都版本，目前台灣改版會與那時的改版同版，目前韓國也是這一版。在網站上傳言的一堆更新物，精靈的勇水等等項目，都是在韓國測試伺服器上的。因為是測試，韓國也隨時會取消那些新增功能。所以說，在韓國尚未確定時，台灣也不會取得那些資料囉！



Q.自我加速藥水的商店售價聽說會變成500，是真的嗎？

A.加速藥水會調整價錢，但不能確定會調整多少，而價格會改變倒不是因為可不可以存加速的關係，是因為1.70C版後綠水會更好取得吧！

Q.小白(黑騎士隊長、克特)在水之都時會不會再度讓他出現，在奇岩城版本時他消失了，這是為什麼呢？

A.為了要配合將來的遊戲劇情做準備而先不開放。



Q.奇岩城的血盟小屋能做傢俱了嗎？之前都沒有開放材料，開放這麼久了都不能做傢俱…=_=

A.還沒開放Q_Q

Q.對了，在海音城的下方有個港口，他目前有功用嗎？還是只是先做出來等配合之後的改版？

A.海音城在設定上有設定港口，以後會用到吧。

Q.還有一個很重要的問題，就是之前地龍因為某些緣故被鎖起來了，還有那有惡魔存在的地獄也是，改版之後這些都會陸續重新再開放嗎？

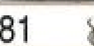
A.地龍會再重新開放，而關於舊有的BUG也已經修正了，惡魔在地獄才看得到。



因為殺了100個人而被打入地獄，不知道這次又會被鎖了嗎？

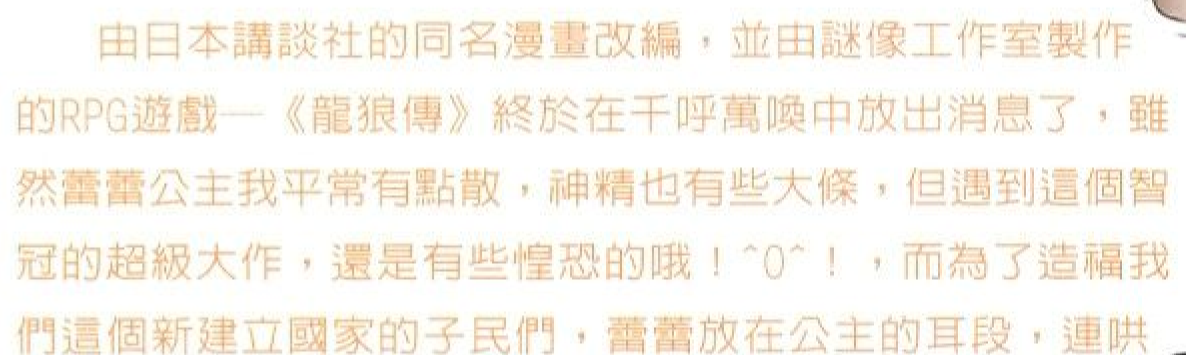


或許有些人沒看過惡魔的圖，趁這機會瞧瞧吧！



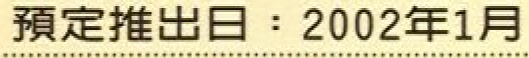


龍狼傳之破凰之路

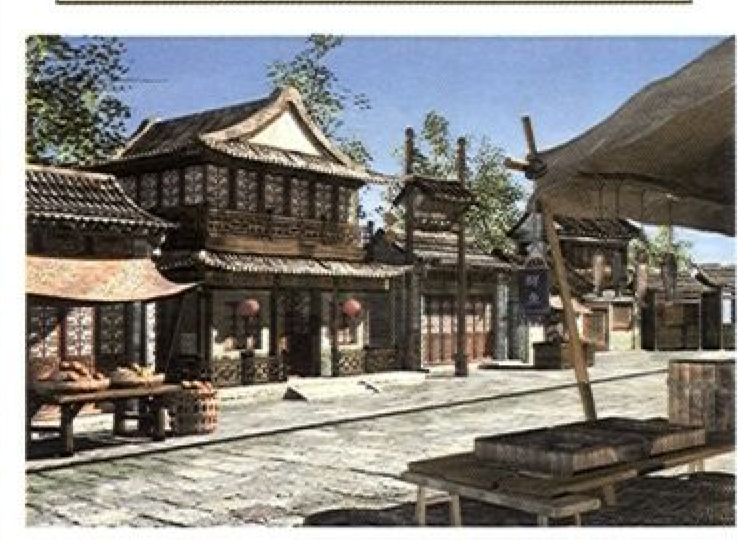


由日本講談社的同名漫畫改編，並由謎像工作室製作的RPG遊戲—《龍狼傳》終於在千呼萬喚中放出消息了，雖然蕾蕾公主我平常有點散，神精也有些大條，但遇到這個智冠的超級大作，還是有些惶恐的哦！^0^！，而為了造福我們這個新建立國家的子民們，蕾蕾放在公主的耳段，連哄帶騙的跟工作室的製作成員—陳佈雨先生要到了精彩的獨家消息，絕對是獨家哦，大家就繼續看下去吧。





預定推出日	2002年1月
研究製造所	謎像工作室
販賣流通所	智冠科技
遊戲類型	角色扮演
科技需求	PII-300、64MB RAM

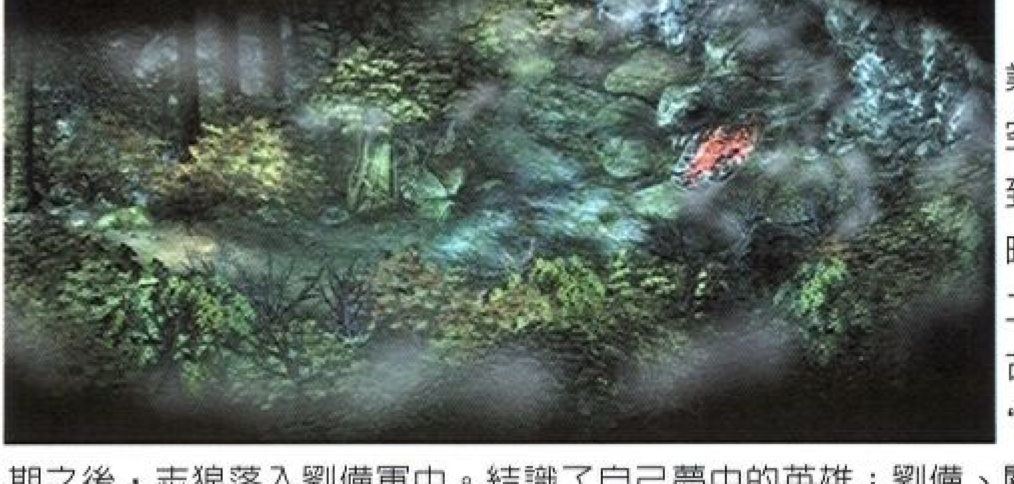




故事背景



故事背景以中國東漢末年的三國時代為藍本。故事原本發生在日本東京，而故事中的主角一天地志狼，出生在日本，具有中國血統的少年。而華籍的母親在去逝之前，將（龍之徽章）交給志狼，並留下“使命創造命運”的遺言，志狼要如何理解和遵循這其中的含義呢？



在前往中國的畢業旅行途中，飛機上被空中突如襲來的巨龍帶到中國古代中最紛亂的時代—三國時期：西元二零七年，新野郊外的古戰場。此時正是曹操“挾天子以令諸侯”時期之後，志狼落入劉備軍中。結識了自己夢中的英雄：劉備、關羽、張飛、趙雲、諸葛亮……三國歷史中的人物。故事由此開始……這個現代的少年到底做了些什麼？他為什麼會被帶來這個時代？在那個亂世紛爭的時代，他又會遇到哪些的歷史人物？他的未來又會怎樣呢？

遊戲特色

長久以來，三國題材的遊戲在市場上的確有不少，但很少有RPG形式的三國志遊戲。《龍狼傳》便是近期唯一的一款RPG遊戲，也是謎像工作室第一次大膽的嘗試。說到嘗試，因為這款遊戲有很多地方都有其獨到之處，所以我們先針對這款遊戲的迷人之處進行了解吧。



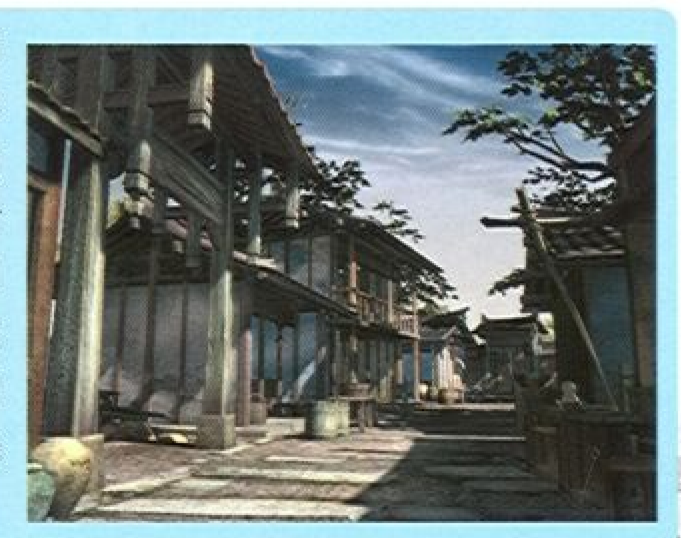
首先，《龍狼傳》從題材方面，並非只是繼承了傳統的“三國演義”的內容。而是選擇了“龍狼傳”這本家喻戶曉的日本漫畫，以此改編而來。具有中國血統的天地志狼因為某種神秘力量而被帶到戰亂紛爭的三國時代。因為是現代的人，所以天地志狼對三國的確有所瞭解，但在真實的三國時代故事又是如何發展的呢？他的介入又會給這個幻想的三國時代帶來什麼樣的影響？我們可以想像，遊戲者就是天地志狼，帶著同樣的歷史知識來到這個時代。製作小組覺得以這樣一種形式來編寫這個三國時代的RPG，對於遊戲者更有“臨場感”，更有趣味。



再加之“使命創造命運”這句龍狼傳的中心意義，使得遊戲者對RPG這種角色扮演類型的遊戲體會更深切。幻想一下，遊戲者控制的角色在每個三國歷史的戰役中都會引起到重要作用。但巧妙的是，天地志狼的介入又不能破壞歷史的和諧。火燒新野、話別十裏亭、火燒博望坡、長板坡……天地志狼在這時應該做些什麼呢？這些答案還是留給玩家們自己去發掘了！

傳統的三國遊戲一般都是SLG型的“治國”遊戲，它所帶來的是國家統治和政治上的知識和樂趣，這是RPG遊戲所不能提供的。但我們要從另一些方面來向遊戲者提供其他遊戲所不能及的樂趣，就是從遊戲中提供了大量的對話和知識，來描述三國時代的地理、人文等等……。從三國時代百姓口中，以一個“路人”的身份瞭解當時的文化和風俗，以及歷史的變更給人民帶來的衆多影響……。

就如同遊戲中有一個特殊的劉備士兵：好食的劉兵。他會跟隨劉備軍的隊伍，出現中在每一個新的城市之中，遊戲者找到他時，他就會向天地志狼講述當時、當地的一些關於飲食方面的古老知識，比方是以下的對話。



對話

【人文專題】

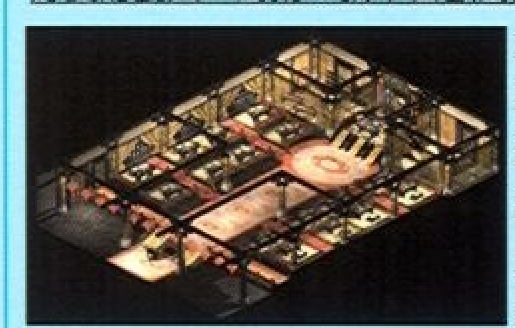
好食的劉兵：您好，志狼公子，您想跟我聊天嗎？我是最愛與別人談論關於吃方面的事情！

志　　狼：好啊！我正想瞭解一下這方面的知識。

好食的劉兵：在主食方面，南方人以稻米為主，北方人以粟（小米）為主。做法嘛當然是蒸或煮了！我們除稻粟之外，麥飯也是主要食物之一。麥飯是用麥子蒸製而成了。因其價格較為低廉，故為一般百姓所經常食用。

志　　狼：那你們經常喝粥嗎？

好食的劉兵：喝粥？我不喜歡喝粥！由於在這個時代自然災害與連綿不斷的戰亂，普通百姓經常處於饑荒之中，粥是大家度過災荒時的主要食品之一。當然食粥也有其他的含意！比如說：當父母病重或去世時，一些人也會停止正常飲食，以食粥來表示自己的哀痛之情。所以我不愛喝粥！



志　　狼：明白了，謝謝你的說明。

好食的劉兵：不用客氣，志狼公子，只要我不死，下次我還願意跟聊一些這方面的事情。

志　　狼：好的！！

是一位劉備軍的文職官員：書佐，他會向志狼提供一些地理和歷史的知識，向遊戲者講述更加真實的歷史情況。

【歷史專題】

書　　佐：上次，我們談論了什麼？我忘記了。

志　　狼：人口。

書　　佐：噢！對了。

志　　狼：那…現在的百姓的服役又是怎樣的呢？

書　　佐：您問服役是嗎？嗯…這個問題實際上很複雜，我說它複雜指它的規定一直就很亂。從沒有明確的規定。以前，是男二十三始，五十六免。但…聽說曹操那裏有過這樣的規定，男十二始…我不知道……

志　　狼：十二……。

書　　佐：徭役的物件主要是國家的普通民戶和國家的依附民，前者是力役的主要擔當者，後者兵役的主要擔當者。

志　　狼：謝謝您的介紹。

書　　佐：不客氣。

像這一類的人物對話，在遊戲中出現很多，可以讓玩家勾勒出當時的時代背景及人文，借以充實整個遊戲。而這些的事件雖然不能給遊戲者帶來感觀上的刺激，但它的知識性卻是一般三國遊戲所不能比擬的。

遊戲介面及道具圖示

系統概述及戰鬥系統

作戰系統概述



作戰時的初始（我方三人，敵方三人）

1.使用Real 3D（POLYGON）的作戰方式，作戰的場景和人物的動作均同3D即時運算完成。



2.引用攻擊屬性的特性，使得作戰更富有挑戰性。刀類、劍、弓箭類，等各類的武器均有自身的攻擊特色，同樣，戰場上的各類士兵也有與之相關的屬性。善用它們之間的特點成為走向勝利必要途徑。

3.謀士和計謀：謀士在三國戰爭中佔有主要的角色，計謀成為以少勝多，以弱勝強的更佳方法。在我們設計中，因為計謀是各種攻擊形式的組合體，因此，各類的計謀也有著與攻擊屬性相關的特點。使得遊戲從作戰精神上，保持形式上的統一性。



4.為使人物絕招更富華麗多彩，首次創造了"VR"式絕招　：即，增強攻擊方和防禦方的人物在作戰中互動性。攻擊與被攻擊不再是傳統的表現方式，攻擊方攻擊，被攻擊方總是做出同樣的反應。而在我們遊戲中，被攻擊方會因攻擊者不同的攻擊形式，方式而改變，作相對應的反應。

作戰系統

在作戰系統方面，《龍狼傳》的設定為我方最大上場成員是3人，敵方最大作戰成員也是3人，而且人物的行動時間也是由電腦控制的！

針對人物的武器而劃分

物理攻擊	Max	功能描述
斬	10	短兵器攻擊：劍、刀、長刀、斧、巨劍
射	10	遠端兵器攻擊：弓箭、飛刀、鏢
刺	10	長兵器攻擊：長槍，長矛

針對人物的防禦劃分：

『耐斬』、『耐射』、『耐刺』，此三項相對於『斬』、『射』、『刺』屬性，為體現人物對於不同武器的耐久度。

遊戲中對上面所述之三項屬性設定有所限制：角色對不同的攻擊形式，所對應的防禦傾向性：而無論敵我雙方的成員，此三項屬性能不會因人物等級的增強而增長：

人物攻擊/防禦的特殊屬性：『斬』、『射』、『刺』







精美的道具圖案，重現中國古代的武器和裝備，具有很高的欣賞價值。

作戰陣型（陣型功能）

陣型功能除了能增強或防禦某種特殊攻擊形式，也能夠提高隊伍成員的作戰屬性。

陣列名稱	
一字長蛇陣	青龍九鼎陣
天羅伏虎陣法	雙龍出水陣
八卦兩儀陣	八門金鎖陣
？？？？？	



（陣形）設定作戰中我方角色的最佳位置，以及作戰中的最優對敵陣形和戰鬥效率。



在作戰中，我方佈置成一定的站位，地面有特殊陣型圖？！

例：『八門金鎖陣』特色

當我方成員領悟/學得此陣，便可以在作戰中變換此陣形。

A.此陣的常規功能是我方成員防禦力+20%；

B.特殊增強功能：埋伏計的成功率+50%，攻擊力+30%

C.弱點：被攻擊->投石計+50%

對於陣形的設計，敵方和我方均可以使用，陣形的變換需要謀士的角色存在。陣形的屬性皆是互補或相克的關係。針對謀略型的敵人，需要針對敵人變換的攻擊類型，而採取不同的對策。如果變換了錯誤的陣形，對於我方來說很可能是一場滅頂之災！當然，變換正確的陣形可以達到事半功倍的效果。



人物屬性圖

在作戰中，志狼學會敵方的技能

●遊戲中志狼的特殊技：雲體風身

在遊戲的第二章，志狼學會到的特殊技能。此技能的功能是學習敵方人員的絕技。





主介面（屬性與裝備）傳統而簡潔的介面設計，更易於遊戲者的操作。





人物簡介



●天地志狼
生於現代社會，熟知三國歷史及事件，雖身為少年，但願以一顆仁愛之心，助劉備完成其複漢大業。徐庶死後，繼劉軍的第二任軍師，人們稱之"龍之子"。先後曾以關羽等武將為師，後在一次偶然的機會中，得到左慈仙人的幫助，習得更高階的武功。

●關羽
河東解良人。因鄉里惡霸仗勢欺人，關雲長一怒之下殺了惡霸，逃到鄉外。後與劉備，張飛相識，結拜為兄弟。此人身高九尺，胸前長須，面色紅棗，生就一雙丹鳳眼，兩條臥蠶眉，相貌威武雄偉。被後人喻為"武神"。







●蓮花
徐庶（單福）的義妹，在黃巾之亂時期，徐庶收留了這個漂泊無助的女孩。後教授其武功，並一直以兄妹相稱。曹操"挾天子以令侯"之時，同兄長投奔至劉備的旗下。對於義兄的死，一直對於天地志狼持有戒心。

●趙雲
旗號為"常山趙子龍"。原為公孫瓚的部下，後因公孫瓚的無能，加之子龍仰慕劉備的為人，而投奔其名下。著裝：銀盔銀甲素羅袍，為人仁義，機智勇猛。被喻為三國時期少有的文武雙全的將領。私下被劉、關、張稱其為三弟。



●張飛
居於涿縣，祖上便以賣酒、屠宰的生意。後與劉備，關羽相識，結拜為兄弟。為人豪放，喜交天下豪傑。



●劉備
原漢室宗親，祖上為涿鹿亭侯。原居涿縣樓桑村。後與關羽、張飛於桃園結義，共創大漢基業。西元二零六年，投奔荊州－劉表。屯兵于汝南地區。為人仁義，禮賢下士，深受百姓的愛戴和尊敬。

敵方



●真澄
天地志狼的女友，與志狼一同墜入三國時代。後因故步入曹操陣營，因受到百姓和將士們愛戴，人們稱其“龍娘娘”。雖與自己的情人－天地志狼遠隔敵我陣營。但心昔相通，盼望能有重逢的一天。



●曹操
姓曹，字孟德，沛國譙郡人，本姓夏侯。中國歷史上著名的軍事家、詩人。以善用人材而聞名。為人剛毅不遏，為統一中國而立下誓言。與劉備雖為敵手，但對於對方的能力和為人而互感欽佩。真實的歷史中，劉備被喻為“梟雄”，曹操被喻為“奸雄”。遊戲中，曹操也是天地志狼的敵人，但最後卻……



●曹仁
曹軍的著名將領，前後擔當過曹軍多次主帥。因為待人傲慢，在與劉備軍作戰時，為此吃這不少虧。



●諸葛亮
中國歷史上著名的軍事家。原居於新野野下的臥龍岡，以臥龍自詡，並與“鳳雛”－龐統馳名於天下。衆人們喻為三國時代智者的象徵。後因劉備的“三顧茅蘆”而感動，出山輔佐劉備。成為劉備第三任軍師，也是三國時代最強的軍師。



●赤飛虎
司馬懿的部將，雖為女性，但武將卻高於為多的曹軍將領。身為“虎豹騎”的首領隊長，擔任曹操南下（長橋坡事件）的先鋒隊隊長。



●司馬懿
曹操軍中最強的將領，麾下有一支神秘的軍隊－“虎豹騎”。由司馬懿親自訓練並編制。司馬懿為人陰險狡詐，一直對於曹位持有簒位之心。遊戲中是天地志狼的宿命敵人。



虎豹騎麾下的武將

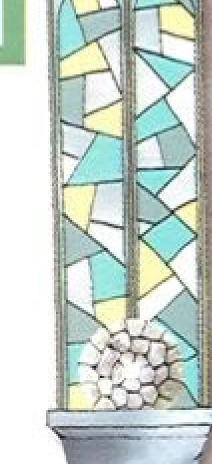
天地志狼的尊師



諸葛孔明的妻子



跟隨志狼的賣油漢







創世紀戰3　發售前最終報導

隨著這幾期的介紹，玩家是不是也已經開始在期待這款戰略鉅作《創世紀戰3》的推出了呢？這一次就讓我們一探遊戲的所有系統，了解更多的創世紀戰～重新來檢視整個遊戲，告訴你更多更為詳細的情報。



預定推出日	11月
研究製造所	韓國Softmax
販賣流通所	遊戲橘子
遊戲類型	戰略角色扮演
科技需求	P-166、32MB





開始遊戲

延續著創世紀戰的歷史發展做為延續，這款以豐富故事性為主軸的新戰略遊戲，共分為三章劇目可讓玩家自由選擇，每一片CD各自代表著一個在安塔利亞大陸上的一個龐大故事。遊戲分為「開始新進度」、「讀取進度」、「訓練模式」以及「離開遊戲」這4個選項，當你選擇「開始新進度」時，會出現一張年代表，讓你依序選擇進行三章不同的劇目故事來開始，每一個劇目各自代表一個歷史。每個故事都有許多的章節，當你故事一直進行下去，在一開始選擇劇目的年代表中，還會不斷為你添上不同的記事，每一個記事等於一個章節的完成，由於3個主人公處於同樣的年代之中的不同國家，有時遊戲中還會發生互相影響的情節，甚至會面的章節產生，讓你一次可以經驗有如三款不同遊戲的體驗，卻又能夠互相交錯的新鮮感。





「讀取進度」分為快速讀取以及讀取，讀取當然是供玩家儲存遊戲進度來使用的，不過當你有時因為一場戰鬥過於長久，無法長時間遊玩時，快速儲存/讀取提供玩家可以在想離開遊戲時暫時儲存使用，不用每一次都要重新再來一遍，可以說是遊戲裡非常體貼玩家的地方。遊戲中還提供了一個基礎的訓練模式，選擇這個模式後，你會進入第一劇目的主人公—薩爾拉丁的童年時代，在這裡會出現齊帕朗來教導玩家戰鬥，讓玩家可以先熟悉一下戰場上的基本操作，像是移動、攻擊、防禦及狀態等等動作，以更簡單、更容易瞭解的方式來了解遊戲裡戰鬥的種種方法。

遊戲流程



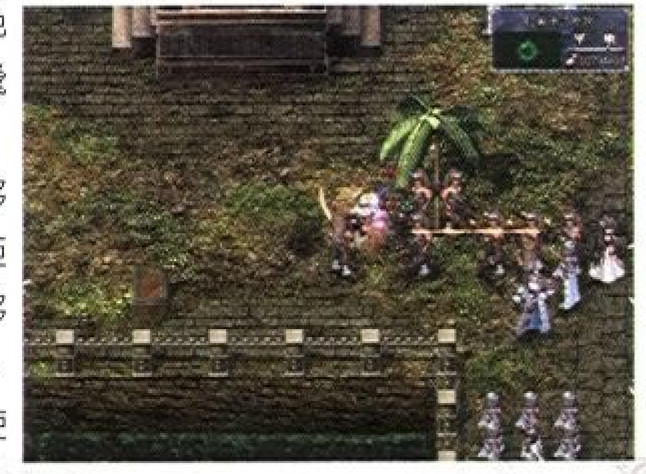
接下來講解一下遊戲的流程，選擇了要開始的劇目章節之後，遊戲會以對話事件來做展開，事件過後，接著會跳到地圖畫面。在本部選擇攜帶的物品、人物及傭兵傭兵還有飛行道具等等之後，依照事件所取得的情報，在限制的天數時間內，前往所要到達的目的地，途中經過的每個村莊，可以讓玩家稍稍補充裝備、道具，以及僱請傭兵來支援戰鬥。通常在到達目的地之後，你所要面對的，就是一場場的戰鬥，每場戰鬥都會有不同的完成條件，你可能要將所有戰場中的敵人打倒，也可能必須要救助某人或者是到達某處等等，通過一連串的戰鬥之後，再度發生新的對話事件，每當完成一個段落的任務之後，就算通過一個章節的故事了。事件中有時會發生必須讓你做出不同決定的分歧點，不同的決定，也都會或多或少影響到後續的故事劇情發展，讓遊戲充滿更多不同的變數，也讓這款遊戲的深度更為精采。





戰鬥系統

戰鬥可以說是《創世紀戰3》的核心，一款好的戰略遊戲，獨到豐富的戰略系統是非常重要的。當遊戲在進入戰鬥的時候，玩家必須先選擇配置自己夥伴的位置，一場戰鬥可以出場參予戰鬥的同伴，會出現在畫面左上方的選單之中，配置登場位置之前，可以先在人物上按下滑鼠右鍵，來決定是否配置傭兵或是乘坐飛行工具。當然你也可以以單人匹馬的方式來參予戰鬥，這樣一場戰鬥的初期配置就算完成了。當你配置傭兵時，在人物圖像右上方會出現一個人頭圖樣來做表示，每個角色最多在一場戰鬥中可以攜帶8名的傭兵，傭兵可以簡單地分為遠距離的槍兵以及近距離攻擊的劍士2類，攜帶傭兵可以讓你有更多戰略上的幫助，不但可以增加己方的戰鬥能力，還可以分散敵軍的攻擊。雖然，要解散傭兵之後，角色才可以施展必殺技，但是越到遊戲後期，會出現越來越多的敵人向你攻擊。傭兵可是非常便利的，有的甚至還可以提昇能力，你也可以前往不同村落中，僱請到更多更強力的傭兵來替換。戰鬥就像真實的戰爭一般，以部隊與部隊的對抗、鬥智鬥力的挑戰為重點，乘坐飛行工具除了一般攻擊之外，還有專屬的必殺技攻擊，可以大幅強化戰場上移動能力的優點，突襲或是迅速前往某處，都是不錯的選擇。戰鬥時也可以選擇離開飛行工具，以本身角色來攻擊敵人，要注意的是，傭兵是無法與飛行工具同時使用的！



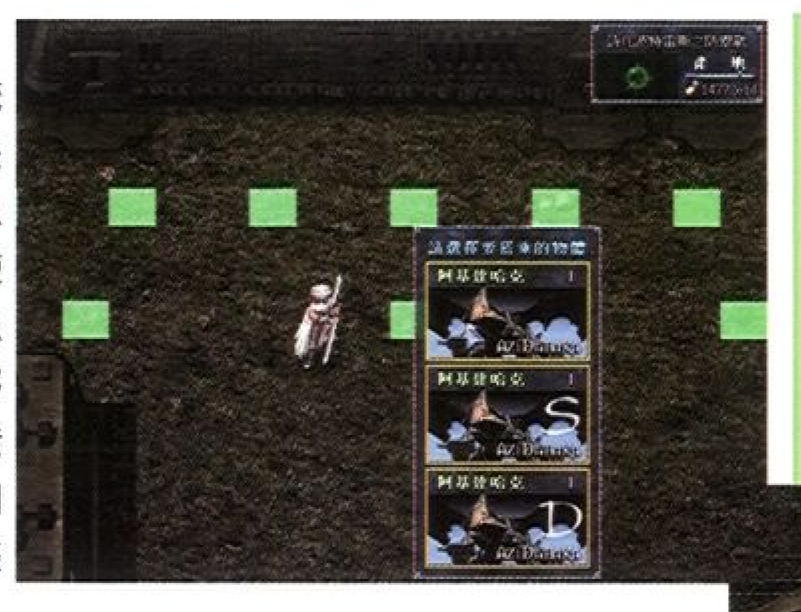
角色行動時可以分為移動以及行動，移動會依照角色之間的差異，來決定移動的距離，移動會出現藍、紅顏色的區塊，代表移動及攻擊的範圍。行動則分為能力、防禦、道具及狀態這4種選項。能力表示角色可以使用的必殺技巧；防禦可以減少傷害及小量地回復體力；道具為使用道具；狀態則可以隨時觀看該角色的所有狀態，如果要更換裝備或轉職也都可以在此一選項來執行。



遊戲裡最特別之處，應該就是不以回合制的方式來決定敵我雙方的攻擊順序，而是以速度來決定。戰鬥時如果不注意自己與對手的敏捷度的能力，常常會讓自己陷入不利的局面，依照狀況不同，你可以選擇移動再來決定行動，也可以選擇行動後再來決定移動，加上可以互相包圍的設定，讓原本單純的戰鬥變得異常有趣。有時你甚至還可以引誘敵人集結之後，再來引爆爆炸物讓敵人受到強大的傷害。總而言之，在戰鬥上的一舉一動，可能都會強烈地影響到勝負的關鍵。

戰鬥兵器

飛空艇



自古代傳下來的愛德拉系統（使用愛地崙的巨大外燃機關），是一種可以用來移動的機器，它可以不拘地形而高速移動，但是因為使用稀少的礦石愛地崙為燃料，所以要離開安塔利亞大陸往其他大陸移動是很困難的。因為飛空艇的製造或維持費用非常昂貴，所以只有國家擁有，個人擁有是很少見的，整個安塔利亞大陸也寥寥可數。

魔仗機

魔仗機是一種強化的盔甲，是巨大的機動體，相傳魔仗機原來是在拉格那瑞克衆神相爭的時代為主神們所製造的。其不只有強烈的盔甲用途，也可以使搭乘者的魔力暴增，威力之強大一般人是無法想像的。但是要控制魔仗機也需要相當的體力與魔力，所以一般人也是無法輕易搭乘的，必須要有一定的程度或達到騎士的水準能力以上，才可以使用。

錯綜複雜的人際關係

《創世紀戰3》就是這麼一款劇情龐大的遊戲，其中的人物枝節更是錯綜複雜，以下就遊戲中的重要人物詳述一番，以釐清彼此之間的各種關係。

第一劇目

奇帕郎 —收養— 薩爾拉丁
爾牙 —敵人— 薩爾拉丁
奧斯曼 —敵人— 薩爾拉丁
雅安 —好友— 薩爾拉丁
瑪爾佳奈 —敵人— 薩爾拉丁
伊瑪 —屬從— 薩爾拉丁
法爾拉 —屬從— 薩爾拉丁
雪拉查德 —戀人??— 薩爾拉丁
勃文特大公 —兄弟— 薩爾拉丁

第二劇目

勃文特大公 —敵人— 海斯庭斯
海斯庭斯 —父女— 瓦歐拉
勃文特大公 —屬從— 里奧那多
勃文特大公 —盟友— 亞德爾賴德
勃文特大公 —叔姪— 喬艾
勃文特大公 —屬從— 洛斯禮
勃文特大公 —屬從— 齊葛文特
海斯庭斯 —盟友— 凱蒂霍克
海斯庭斯 —似敵似友— 沙崙滬斯特

第三劇目

克里斯汀昂 —朋友— 瑪麗亞
克里斯汀昂 —同事— 西里烏茲
克里斯汀昂 —敵對— 喬安
克里斯汀昂 —兄弟— 阿巴提及
克里斯汀昂 —屬下— 利修利瓦
阿巴提及、利修利瓦 —屬從— (皇帝)克麗絲緹娜締
(皇帝)克麗絲緹娜締 —敵人— 思安
思安 —敵人— 賽西

第一劇目重要人物介紹

撒爾拉丁

21歲，男，傭兵隊詩凡修米特的隊長。被認知為韓族混血，5年前以16歲小小的年紀加入了傭兵隊後，不到3年的時間，就把自己的傭兵部隊培養為圖勒最強的部隊，特別是他的傭兵隊詩凡修米特特有的"飛龍・阿基炟哈喀"機動戰術，對以側方防禦微弱的戰車為主的圖勒正規軍而言，造成了很大的威脅。尤其是卡立普・薩皮・爾・丁在圖勒曆652年所發起的反叛索泰的戰爭中，被他僱用後，就一直持續地與他合作，並在與索泰的戰鬥中佔了先鋒。因與薩皮・爾・丁是同輩，所以被認知為最要好的朋友關係。





雪拉查德

19歲，圖勒的女性聖職者，也是薩皮・爾・丁的妹妹。她從小就在王位繼承權的爭奪戰裡受到暗殺的威脅，所以就跟薩皮・爾・丁一起皈依了宗教。她的心地慈祥，又有犧牲精神，所以身受國民的尊敬與愛戴。最近則為了幫助圖勒各地的難民，而到處行走並服務人民。

爾牙

協助索泰的耶禰切利之其中一名，是個有著殘忍且自私個性的人。雖然出身於低賤的庶民，但因身手不凡所以被培養成耶禰切利並成為了貴族的她，是個自尊很強又有虛榮心的女生。

第二劇目重要人物介紹



勃文特大公

第二劇目的主人公，曾經於幼時與親哥哥菲力王子(即第一劇目的主人公薩爾拉丁)一同遭到圖勒帝國的俘虜，卻因為在混亂中，被獨自一人救回了潘德雷肯王國，並繼承了潘德雷肯王國的統治權。雖然外表看來溫文和善，卻有著極冷靜的判斷力及決策的長遠眼光。身上隨身攜帶著當時與菲力被俘虜時，菲力所贈與的笛子，彷彿在他的心中，還是有著不讓人隨意侵犯的極私領域…

洛斯禮

足智多謀的頭腦，豐富的知識，讓他在勃文特大公面前擁有很大的空間發揮，基本上，參謀策略上的工作，都不會少了他的參予，計劃著以鐵血政策的方式，來讓原本為貴族集合體的共和國潘德雷肯王國強大起來，免再遭逢滅國之痛，這也是洛斯禮與好友馬基亞貝禮所提倡的「君主論」最主要的內容。為人忠心耿耿，可說是勃文特的最好幫手之一。

羅狼

年輕無意流露出來的稚氣，讓人實在無法感受到，羅狼身為索茲貝理騎士的真實感。剛剛成年的羅狼，由於與勃文特大公年紀相仿，加上從小與主人公一起成長，與勃文特之間，反而感受不到主從之間的上下關係，而是有如兄弟般的親情，有時太過衝動的個性，常常會遭到喬艾的責罵。

喬艾

在潘德雷肯王國中，各個貴族之間都有其所屬的家族以及領地，身為勃文特大公的舅父，所鎮守的地方就是位於北方的索茲貝理了。公私分明的態度，雖然身為勃文特大公的長輩，卻對於勃文特大公忠實地遵守君主之禮，一斯不苟的個性，有時候，還真是會讓人感到他威嚴的逼壓感。

亞德爾韜德

身為烏迪賓家族的代表，對於前國王克勞杰比茲非常忠誠，所以，對於由克勞杰比茲所指定的勃文特大公，可說是完全無條件的支持。所掌管的領地烏迪賓，由於位於三角地帶而經貿發達，可說是潘德雷肯王國內亂時，提供勃文特能夠和海思庭斯為首的反對勢力互相抗衡的重要關鍵之一。

齊葛文特

魔法研究所的所長，豐富的智慧，彷彿就像他的外貌一般深邃。齊葛文特一直致力於研究巴蒂摩的技術，這是一種可以讓人類不變身也能擁有強大魔力的方法，從前國王克勞杰比茲時代發現了黑暗之神的蛹蜓偽裝技術開始，就一直默默地在魔法研究所中研究，奧利菲亞可說是齊葛文特研究成功後的結晶。



海思庭斯

有點老奸巨猾、加上城府頗深的個性，可說是個標準的反派角色。海思庭斯對於「君主論」的提倡，一直抱著不以為然的態度面對，對於本身的權力頗為戀棧。安逸的生活觀念，讓他對於勃文特大公非常感冒，所以，當勃文特提出進攻圖勒帝國的政策時，立刻舉兵造反，成為潘德雷肯王國內亂的禍首之一。

凱蒂霍克

雖然身為女兒身，卻是身為克里薩烏勒家族的代表，對於家族中的安全利益，卻看得比任何事情都還來得重要，認為進攻不如防守的心態，讓他加入了海思庭斯的勢力派閥。雖說如此，以戰鬥技巧來看，在潘德雷肯王國可說是屬一屬二的貴族中的實質精銳份子，實力一點都不容小覷。



沙崙霍斯特

不知從何而來，也不知道他的目的為何？唯一可以確定的是，在他神秘的外表下，肯定還有更大的陰謀在醞釀著…更大的風暴，即將向潘德雷肯王國席捲而來。



貝歐拉

海思庭斯的獨生女兒，可說是受到海思庭斯的萬千寵愛於一身，也養成了本身有點驕縱的個性。不過，卻對於勃文特大公異常癡迷，一直想極力調停勃文特與父親之間的鬥爭，常常私底下與主人公見面，藏不住秘密的性格，有時還真是讓人頗為頭痛，與勃文特大公有著正式的婚約關係。

第三劇目重要人物介紹



克里斯汀昂

第三劇目的主人公，一名凱西勒帝國的空軍少尉，正直衝動的個性，常常很容易跟別人發生衝突。意外的是，看似粗心大意、玩世不恭的外表，卻意外地非常體貼，用刀子嘴豆腐心這句話來形容，可說是再貼切不過了。雖然並無在軍隊中長待的打算，卻因為「仁派諾魯事件」，而被調至「ISS」機構中工作，準確理性的判斷能力，讓他成為衆人之間的領導者人物。

西里烏茲

凱西勒帝國的空軍飛行員，隸屬於克里斯汀昂的麾下，老實不多話的個性，可以說和主人公恰好形成一個有趣的對比。對於命令可說是完全的服從，標準的軍人作風，同樣因為「仁派諾魯事件」，而與克里斯汀昂一起進入至「ISS」機構中工作，與其說是戰友，倒不如說是克里斯汀昂最親密的夥伴。



皇帝

凱西勒帝國的最高領導者，可能是身為女性的善良天性所為，對於帝國中的所有反對勢力，一概都採以柔化政策的方式來應付。不過，在遭遇到「仁派諾魯事件」後，有鑑於此一慘痛的教訓，而決定整合帝國中所有勢力，來鞏固本身的帝權，不擅動武及會為悲慘的事情傷心這一點，讓人感到非常有趣。

利修利瓦

凱西勒帝國的宰相，看似粗曠的外表之下，很難想像是個擁有非常審慎調度能力的人，雖然平常時時和主人公發生衝突，卻對於主人公有超過一般人以上的信賴。在經過了「仁派諾魯事件」後，為了保護帝國的安全，而成立了一個皇家直屬的調查機關「Imperial Secret Service」，以便徹底執行皇帝下達的命令－鐵腕政策的管理。

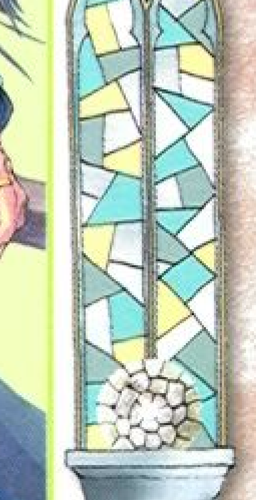


阿巴提尼

凱西勒帝國皇帝的貼身侍衛長之一，也是克里斯汀昂的親哥哥，是個同樣正直不阿的人。為了讓帝國回歸於帝國的傳統，而決定執行暗殺皇帝計劃「仁派諾魯事件」，唯一與主人公不太相同的是，是一個可以為了目的，而不擇手段達成的強硬派，也造成日後與弟弟兵戎相見的慘劇。

露安

原本是個屬於因佩利爾組織下的一名士兵，由於劍術很好，又有聰明的頭腦，而同樣被利修利瓦招攬，成為「ISS」機構中的一員。倔強不服輸的個性，常常會和主人公吵架，非常討厭說謊的直腸子，生長於極北寒冷的畢伯羅斯特，對於自己本身的實力很有自信，認為女人可以跟男人一樣厲害。



三國群英傳 III

大家安安啊！蕾蕾來了！暑假已經過了二個月了，大家都在上課了對不對，這一次暑假的時候，王國生產出的遊戲，有好多都是武俠角色扮演遊戲喔！可是好奇怪的是，再過二個月，也就是快要到年底的時候，又會蹦出來一大堆的三國時代的遊戲，大家是怎麼回事啊，都一起被不知名的力量催眠了嗎？還是覺得做一樣的東西比較有伴嗎？其實啊！三國時代故事的遊戲在王國境內一直都有人不停的在做，不是小明做就是小強做，今天大雄做明天宜靜做，反正是一定會有人做的，可是受到王國內的人民歡迎的就很少了，現在比較知道的是KOEI家的三國志系列和奧汀家的三國群英傳系列，都一直有民衆一直在買回去玩，蕾蕾說的是真的喔！你們不要看三國群英傳II已經生產很久了，其實都有人一直在買耶！好奇怪對不對！現在奧汀家又要生產出第三代了，不知道這一代會不會像上一代那樣好玩喔！

內政模式改變

「三國群英傳」三代有新增了不少東西，首先，舊玩家一定會發現到的就是內政方式變得不一樣了，之前的內政方式都是以部下人數來決定工作量，人越多就可以做更多事，而新的回合制則是依照君主的勢力大小而有不同的下指令數目，表面上雖然指令數減少，但是原本只能每年做一次內政事務，現在則改為每個月都可以下指令，因此會有更充裕時間來統一全中國，發動戰爭也將併入到內政模式中，可以讓玩家考慮得更清楚，不會有多線作戰的煩惱。

舊玩家一定會發現到的就是內政方式變得不一樣了！



預定推出日	12月
研究製造所	奧汀科技
販賣流通所	智冠科技
遊戲類型	戰略
科技需求	PII-233、64MB RAM





戰略決策因素增加

在前兩代中，戰爭時雙方軍隊都是排列成兩排然後一對一對的進入戰鬥，這種玩法雖然十分簡單易懂，不過很難表現出真正歷史戰爭中的地形因素，像江東的孫權主要就是依靠著長江的天險和北方的曹操僵持數十年，現在遊戲中的50 多個城池及十多個重要據點，都有各式不同的地形，在南方由於長江及支流面積廣闊，最好派上擅長水戰的將領來作戰才會有利。

施展武將技能

另外，本系列遊戲的重頭戲可以說是在壯觀的兩軍對戰廝殺場面，比前一代中，雙方的帶兵量又再次的加倍，達到了高達400 人的上限，不僅數量增多，特別的是現在每位將軍可以率領三種不同類的士兵來搭配，加上不同的陣形，就能產生許多戰術的變化，例如：可以在前方佈置武鬥兵來作肉搏戰，後方則是用長距離攻擊的弓箭兵，這樣長短攻擊搭配起來攻擊力就會變很強。



壯觀的兩軍對戰場面

自由培養技能

和其他三國遊戲不同的是，群英傳中每位武將都會在不斷的征戰過程中逐漸的越變越強，在二代時，武將的升級過程是比較單向的，所獲得的技能也比較固定，新系統則是參考了玩家的建議，讓君主能依照玩法的需要，去自由的培養手下武將，例如：武將技及軍師技不是在升級時直接獲得，而是需用戰爭中獲得的勳功值去換來，雖然所能學到的武將技還是會受到該武將本身能力的影響，不過因應每個玩家的獨門戰法，就可以讓手下學習其他種武將技及軍師技。





武將技與軍師技對戰

還有一項與武將能力有關的改變就是恢復了原先一代才有的將軍官位，不過一代中官位不同代表的是武將技不同，官位大小在三代中則比較符合歷史意義，用來表示可帶兵數量的上限多寡，越高階的將軍位雖然可帶兵更多，但是也必須要有相對的等級才有資格擔任。



高階的將軍位雖然可帶數量更多的兵



武將單挑畫面

加強文官技能





相信熟悉三國時代的玩家都很清楚，三國中分為許許多多的獨立國家單位，這些以太守為主的軍事體系中，文官和武將都是很重要的，經營城市和進行戰爭都要靠人手，在沒有足夠人才的遊戲中，初期一個人要做很多的事是很辛苦的，三代出場的文官和武將總數小幅增加到四百多人，由於本遊戲比較強調戰爭的重要性，所以大部份玩家都會覺得武將比文官好用多了，製作小組絞盡腦汁想平衡雙方的能力，三代中稍微變化的內政模式，就是專門設計給文官的，內政及計略等指令更能使天才軍師，如：諸葛亮等人來好好發揮高超的智力，而且文官也加強了戰爭中的帶兵及指揮能力，所以當文官碰上武將不會再有一面倒的情形出現。



當文官碰上武將不會再有一面倒的情形出現

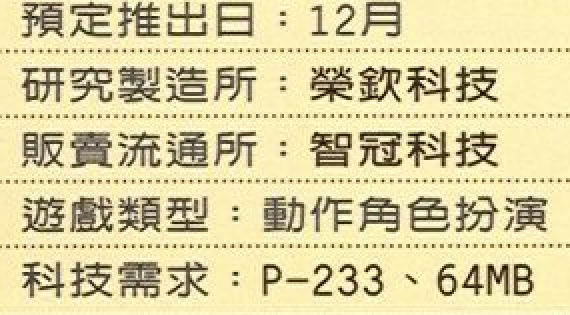
太守為主的軍事體系中，文官和武將都是很重要的

巴冷公主



“巴冷公主”是台灣原住民魯凱族的一個口傳人蛇之戀的神話故事，主要描述蛇王阿達禮歐與魯凱族巴冷公主之間的愛情故事，而百步蛇是魯凱族人心目中的祖靈，魯凱族的頭目，巴冷的父親不答應此婚事，要求以傳說中的“七彩琉璃珠”作為娉禮，才可以讓阿達禮歐迎娶巴冷公主，為了能和心愛的巴冷公主在一起，歷經千辛萬苦，通過種種困難、惡劣環境的考驗，到大海去取回七彩琉璃珠，這段堅貞的愛情追求歷程，張力十足、情節淒美，非常適合角色扮演遊戲，於是榮欽科技特地將《巴冷公主》製作成遊戲，讓玩家接觸原住民優美的傳說。

全新美麗的3D美術設計



預定推出日	12月
研究製造所	榮欽科技
販賣流通所	智冠科技
遊戲類型	動作角色扮演
科技需求	P-233、64MB

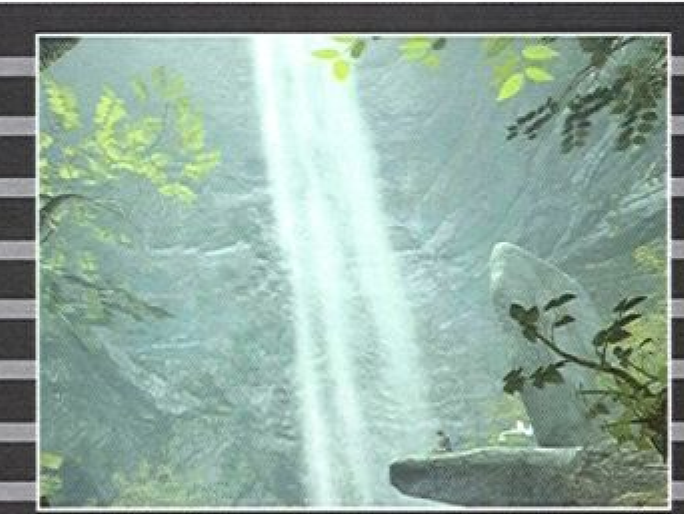
在美術風格方面，採取一比一等比例的全3D表現方式，也是現在市面上唯一一套單機即時純3D遊戲，藉以強調各個人物的個性與特質。在遊戲中，所提及的物品，如藥草、武器，各種原住民的日常生活與有趣的習俗，加入其它原住民神話故事，為了追求原住民的原始風味，深入原住民部落實地考查，讓我們對原住民有更充份的了解與認識，整個遊戲充滿了濃濃的「原」味。就遊戲的地圖而言，以精確的考據及精美的畫工為主要訴求點。我們並不希望玩家在森林或者地道裡面迷路，而希望玩家可以在豐富多變的關卡裡找到不同的過關方法。千奇百怪的武器造型，強而有力的靈動魔法，所施展出來的特效，再搭配每個武器、魔法的功能會有不同種類的音效，讓玩家仿如置身於遊戲中，隨著劇情的曲折變化，緊張、刺激、溫馨還有悲傷，就等待玩家自行去體驗了。

















遊戲如何操作

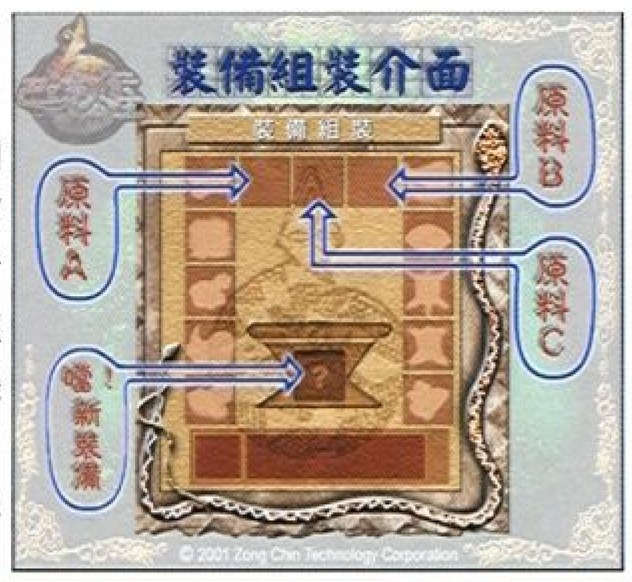
而遊戲中除了巴冷和阿達禮歐之外，還有祖穆拉、卡多及伊娜加入冒險，共5名可以使用的角色，遊戲最多只能允許3名角色同時在遊戲中戰鬥，其他兩名角色就是隊伍候補，是可以隨時視場面狀況切換到前面的戰鬥隊伍中，而玩家在這3名戰鬥隊伍角色中，只能選擇操作某一名角色，而另外兩名角色可以向他們下達防禦或攻擊指令，以人工智能自動操作來進行戰術性的配合，當然玩家也可以任意更換所要操作角色。而《巴冷公主》在操作人物碰到障礙物時，為了方便玩家觀看障礙物下的物品、地形，該障礙物會以半透明狀來表現，這樣玩家就不會漏掉任何角落而沒觀察到。





裝備、物品的組合

原初民的生活是簡單而質樸的，因此，在《巴冷公主》的世界裡，並沒有貨幣這一類的交易媒介，所有冒險中所需的武器，裝備和藥草，都必需就地取材，手工製造，遊戲中，當玩家打倒怪物，野獸的時候，會隨機落下藥草（用來調製藥劑）和原料（用來組合裝備），取得之后，再前往各個部落，請部落中的長老（製藥）或雕刻師傅（組裝）代為加工，遊戲中除了劇情物品以外的東西，都是由這個方法產生的，而相同的物品，因為排列的順序不同，也會產生不同的結果，增加了許多遊戲樂趣，例如同樣是二個杉木塊和一個安立貝殼，因為其排列順序的不同，就可能產生如右：



▲ 裝備組裝示意圖



◀ 遊戲中會出現的藥草清單



貝+木+木=輕木槍
（攻擊力：44，體力：+1%）
木+貝+木=虹木刀
（攻擊力：37，敏捷力：+1.5%）
木+木+貝=本貝杖
（攻擊力：21，智慧：+3%，精神：+2%）

三種截然不同的結果：

而藥草方面也有相同的情況，同樣是風鈴草和紫莖膝兩種藥材，因主副藥材調配的不同，也會產生：
風+紫=輕紅藥水
（HP+25%）
紫+風=嫣紅藥水
（HP+400）
兩種結果



關于遊戲中出現的敵人

關于遊戲中所出現的怪物、魔獸，約有60％左右是直接採用台灣原住民部落附近，所會出現的野生動物為設計藍圖，如獮猴或食蟻獸等，所以玩家可以看看榮欽科技如何利用3D貼圖來展現這些野生動物風貌，製作小組還開玩笑的表示：「雖然玩家在遊戲中“殘殺”野生動物^^|||，可是現實生活中，牠們可是一點傷都沒有^^，所以不會有違反野生動物保護法的疑慮」，另外的40％左右則是遊戲原創的魔物，雖然是遊戲原創的魔物，榮欽科技是以台灣原住民口耳相傳的魔物為設計重點，所以除了可以看到野生動物，玩家也可以看到傳說中原住民口中的魔物長什么樣，另外，也會有別的部落或受邪惡影響的人類來攻擊玩家，玩家可要小心應對，而怪獸的種類、屬性非常多，都有自己獨特的動作，在遊戲中要小心、謹慎，免得被神出鬼沒的怪獸打敗，丟掉了小命喔！而無論是出現的怪物、魔獸或人類，甚至是主角本身都有屬性的存在，遊戲中總共分為六大類屬性，分別是「日」、「夜」、「山」、「川」、「火」及「風」，這六種屬性是彼此相生相剋的，詳細的相生相剋狀況目前還不明朗，等到有更新消息，再為讀者們詳細報導。



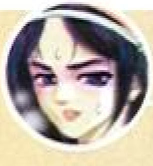


▲ 各式絢麗的魔法攻擊

主要人物特色介紹

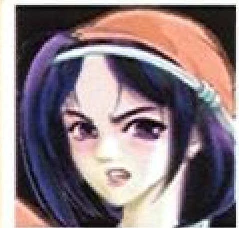
以下有遊戲中幾個主要人物的特色介紹，每個人物的個性、動作，還有肖像的表情，都有自己的一套風格，玩家可以從以下內容中，了解各角色之間的人際關係。

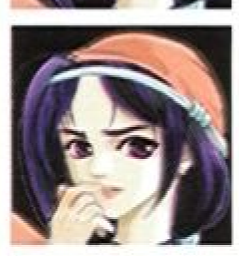




巴冷

魯凱族頭目的女兒，個性活潑、聰明、善良，對感情的純真、執著，表情多變化，有時還會做出令人哭笑不得的事情喔！也因個性迷糊、無厘頭，使得劇情更加生動。為了找尋伊娜而跌入山崖，被阿達里歐救起，兩人慢慢產生感情，後來因為頭目不答應她和阿達里歐的婚事，要求以“七彩琉璃珠”作為娉禮，兩人展開一段尋找旅程，其中發生一些悲歡離合的事情，使得兩人的感情更加堅定。







祖穆拉

百合花精，個性溫柔而恬靜，因為人類對她的欺騙，產生對人類的不信任感。劇中對巴冷剛開始的不屑、忌妒，經過找尋七彩琉璃珠的過程中，慢慢對巴冷的態度好轉，面對暗戀的對象，一直不敢告白，直到最後一刻，遺留下愛戀的琉璃珠告白。





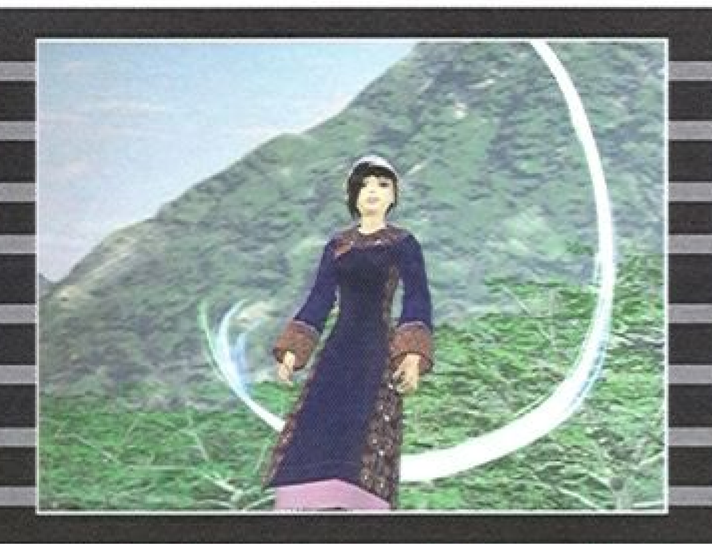














動人悅耳的原住民音樂、歌謠

這次的《巴冷公主》除了故事採用台灣原住民的傳說之外，還採用了另一個台灣原住民引以為傲的東西，那就是他們吟唱的民謠，這次榮欽科技特地去研究了台灣原住民民謠，將它的詞曲確定下來，請歌聲悠揚的原住民進錄音室錄音，所以錄製而成的音樂十分好聽，這些優美的音樂搭配美麗的動畫，讓我們更容易進入《巴冷公主》的淒美世界。而榮欽科技有計劃將這些民謠轉錄成可以聽的CD，讓玩家可以隨時利用CD音響來聆聽優美的樂章。





底下的空格可以放置物品，按下熱鍵后即可使用

阿達里歐

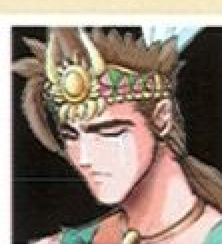




百步蛇靈，是魯凱族人心目中的祖靈，所以和人類有點距離，個性冷酷、沈默寡言，其實是個悶騷鍋，只要認為自己能力做得到的事，不喜歡使用靈動力。在一次緣份中，救了巴冷公主，開始對人類的表情動作、個性產生興趣，使原本冰冷的心溫暖了起來，對感情的痴心，不擅於言語表達，直接以行動表示對巴冷的愛意。在找尋七彩琉璃珠過程中，歷經了一些超出他能力所及的事情，也讓他體會到自己生存的價值了。

卡多

魯凱族的勇士，個性剛毅木訥，對族裡的事情都能盡全力，赴湯蹈火，在所不惜，是個可靠、忠誠的朋友。壯碩的體格，在戰鬥中可是威風凜凜，架勢十足的大將，氣勢足以嚇走一隻攻擊力強大的黑熊。面對愛慕的人，不敢表達出自己的感情，寧願一生一世守護著她，但最令人印象深刻的是，語出驚人的說出令巴冷想扁人的超“冷”笑話。


依莎萊

是一名個性熱情、爽朗的女孩子，好行俠仗義、愛打抱不平，因為阿達里歐身受重傷，巴冷求助於馬拉卡卡村，心地善良的依莎萊幫助他們，和他們一起對抗敵人，本身有一點靈動力，對地理、敵人方面，有充份的認識和了解，在戰鬥方面，幫這一行人打倒了不少怪獸。對卡多的英勇、耿直產生愛慕，願為愛走天涯，是個不可多得的好搭檔。



伊娜

因喪母而哭泣的小土狗，被巴冷救起後，就跟隨在巴冷的身邊，動作敏捷、聰明在尋找七彩琉璃珠過程中，幫巴冷挖到很多有用的寶物和器具，表情十足，是個忠心的好伙伴。





三國趙雲傳

嗯……最近有許多款三國遊戲都是來勢洶洶的，相信在年底又會掀起一股三國熱潮了！在衆多的三國遊戲當中，大部分都是以策略或者角色扮演的方式呈現，唯獨這款「三國趙雲傳」是以動作角色扮演的類型來呈現，再加上以往較少為主角，但卻十分具有傳奇性的趙雲為主劇情，使得整個遊戲表現出相當的新意。遊戲内容除了極富變化性的戰鬥之外，還包括了人物養成、魔法與必殺技的華麗展現、超帥氣馬戰系統、武將單挑系統等等，對玩家來說可是一段段不小的挑戰喔！

融合歷史傳奇　劇情更顯變化

東漢末年，朝廷之上宦官當政、賣官欺民、殘害忠良，最終導致官逼民反，天下大亂。各路諸侯連年混戰，乘機掠奪鄉里，鬧得民不聊生。在袁紹大戰公孫瓚的時候，突然殺出一名武將打退袁紹大軍，這就是趙雲在三國的第一次出場。「三國趙雲傳」在劇情上盡量以三國演義為藍本，只要是三國當中的著名戰役你都有機會可以親身參與！例如戰文醜、臥牛山戰群匪、長板坡單騎救主等等。除此之外，遊戲還根據許多稗官野史的記載，將趙雲在三國演義及正史裡沒有被交代的部分，一一的化為劇情表現出來，讓玩家們對於這位歷史中的傳奇人物有更深一層的體認。



劉、關、張與趙雲的初遇

預定推出日	12月
研究製造所	第三波
販賣流通所	第三波
遊戲類型	動作角色扮演
科技需求	未定



英雄情歸何處由你決定

俗話說的好：「英雄難過美人關」。趙雲在三國裡面可說是幾近完美的英雄人物，智勇雙全、品德高上，在如此的形象背後是否有藏著什麼不為人知的浪漫情事呢？在面對感情之時，這位大英雄是否也可以像在戰場上奮勇殺敵一樣的有魄力呢？在遊戲中我們趙雲將會和數名女子邂逅，並以對話提供不同的選擇，玩家的選擇，將會影響到這位英雄最後的結局喔！誠所謂魚與熊掌不可兼得，面對數名美麗動人的女主角們，你會怎麼選呢？

遊戲中趙雲會遇倒不少紅粉知己



趙雲與貂蟬的互動畫面，他們會有結局嗎？

三國人物生動出現

主要人物介紹

在「三國趙雲傳」裡你所熟知的著名三國人物都將被搬上檯面，這次你不再只是從一堆的數值設定上來認識三國名將，而是看著諸多的名將在戰場上英姿煥發或是在陣營中運籌帷幄，人物的表現將比以往的三國人物更為立體、鮮活，更能讓你深切的感受三國戰亂動盪的時代感。



趙　雲

三國當中智勇雙全的超級武將，為劉備麾下五虎將的其中一員。趙雲在戰場上的功績不計其數，而且大部分都是孤身縱橫於萬軍之中，例如戰文醜、臥牛山戰群匪、長板坡單騎救主、截江奪阿斗、漢水救黃忠等，其武藝與勇氣可說是三國中首屈一指的英雄。然而除了戰場上的事蹟之外，趙雲的生平卻鮮少有資料記載，也為這位傳說中的武神增添了幾許神秘色彩。



呂　布

三國當中的第一武將，但是卻沒有一點仁義道德之心。先殺義父投靠董卓，後又因為貂蟬之故手刃董卓，先後投靠劉備與曹操，最後被曹操下令處死。在遊戲中與趙雲還有貂蟬之間似乎有一些難解的心結，雖然是中了王允的連環計，但是卻一直沒有趕走貂蟬。難道這個無信無義的人，也有自己心中一份最真摯的感情？



文　鷺

馬超的妹妹，自幼習武，女中無雙。在為馬騰復仇的戰事中跟隨馬超來到中原，與趙雲一見鍾情，閃電結婚。個性純真率直，有時會十分調皮，故意使壞，讓趙雲不知所措（大英雄也是有弱點的）。對於在戰場廝殺的趙雲來說，文鷺不小心流露出來的溫情，也給了困境中的趙雲許多慰藉。



貂　蟬

中國的絕世美女之一，不惜強顏歡笑周旋在呂布與董卓之間，導致兩人反目，雖為天下除害，卻也奉上了自己的青春歲月。最終她到底何去何從？有人猜測她後來落到了曹操手裏；有人說她被賜給關羽，可惜被關羽狠心殺了；也有人說，貂蟬後來歸隱了；還有人說，她和趙雲喜結連理了…………



樊　娟

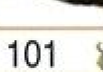
在遊戲中與趙雲、夏侯蘭是青梅竹馬的好夥伴，易城失守之後與夏侯蘭一同離開趙莊，在趙雲音訊全無的情形下因而下嫁夏侯蘭，後來夏侯蘭奉命誘降趙雲，甚至連蒙在鼓裏的樊娟也不得不帶上，面對往日回憶，趙雲與樊娟這對無緣的戀人將要如何面對彼此呢？



夏侯蘭

趙雲的幼時玩伴，兩人感情甚篤，後來在易城被袁紹佔領之後，公孫瓚自焚，夏侯蘭以為趙雲死於戰亂之中，從此與趙雲失去聯繫。後來夏侯蘭投入了曹軍的陣營，當兩人再見面之時卻因為政治的從中作梗，讓這對義結金蘭的兄弟在情感上起了一些變化，這也只能感嘆人生的無奈吧！





多樣化的戰鬥特色

「三國趙雲傳」在戰鬥的表現上相當的多樣化，不只是單調的點點滑鼠而已。雖然在操作上可以單獨用滑鼠或是鍵盤來控制，但是若是真的想要達到最佳的操控性還是得兩者並用才行。在戰鬥時除了有三種不同的武器可供替換之外，還有單挑、馬戰、必殺技、人物跟隨等等不同的變化，在遊戲上絕對不會讓你覺得單調無聊，畢竟想要成為一代名將，可不是隨隨便便就可達成的呢！



（必殺技）

主角屬性除常規屬性外，還有一個殺氣值系統，平時殺氣值為0，但在戰鬥時受到敵人攻擊或是斬殺敵人後，殺氣值就會上升，殺氣值累積的越多，必殺技就可以使用的越多。因應三種攻擊類型而有不同的必殺技系統，每種攻擊類型有四種必殺技可以選擇，總共有十二種一氣呵成的整套華麗招式，給以敵人重創。另外趙雲也可以經由一些物品（如大仙石書、龍捲風箋）施展魔法，產生華麗的魔法效果。以下是三種具代表性的必殺技。

亢龍無悔（槍）

用槍劃破空氣產生無數道半圓形光弧，光弧所及處衣甲撕裂、血流成河，實際傷害約為基本傷害的一至一百三十倍。



爆炎彈（弓）

射出火箭在前方產生大範圍爆炸，可讓中箭敵人攻擊力下降，實際傷害約為基本傷害的一至十二倍。

光斬（劍）

劃破空氣和地面與一切劍鋒所及處，實際傷害約為基本傷害的一至五倍。



三種武器自由更換

趙雲的基本武器可分做三種，分別是槍、劍、弓，在面對不同敵人時所用的武器不同將會造成極大的差別。例如對上騎兵要用槍來對付，對上防禦型步兵用劍比較可以確實打擊等等而有些敵人不用弓箭也是會讓人很頭痛的，以下就三種類別的武器作一些屬性上的比較。





趙雲最擅長使用的長兵器，具有攻擊力強，攻擊距離長等特點，但槍也存在體力消耗快的缺點，一般來說，槍的損耗率也是三種兵器中最高的。





趙雲最擅長使用的短兵器，攻擊力和槍差不多，但攻擊距離短確是不爭的事實，一般來說，劍的損耗率是三種兵器中最低的。





因為是遠射程武器，所以攻擊力是三種武器中最低的，並且箭有攜帶數量的限制，在使用時要多加注意。



超帥氣的騎馬作戰

主角的戰鬥方式除了步戰以外，更增加了遊戲中不常見到的馬戰系統，戰馬也可以通過戰鬥提升等級。騎馬作戰除了比較帥氣之外，若是身邊再跟隨著一些小兵的話，更能表現出三國時代正規軍團騎馬作戰的恢宏氣勢。

以下是戰馬在遊戲中的實際作用：

1、戰馬可以代替主人承受傷害，相當於將人物的生命值增加一倍。

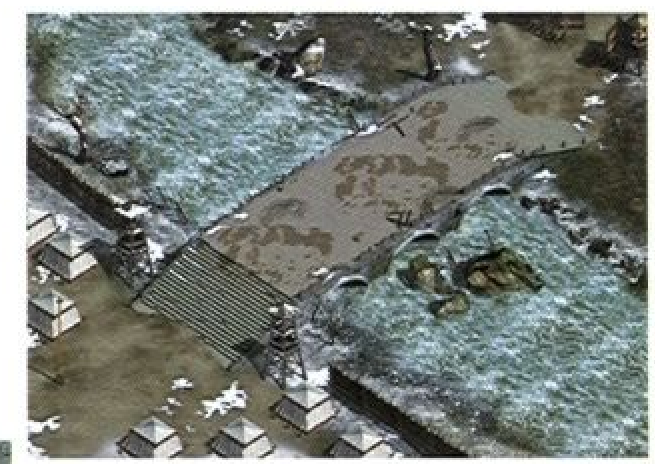
2、道具攜帶量增加一倍。

3、在馬上行走、奔跑、作戰時的體力消耗較步戰減半。

4、在馬上行走、奔跑速度比步戰時快。

5、在馬上可以跳躍如懸崖、壕溝等障礙。

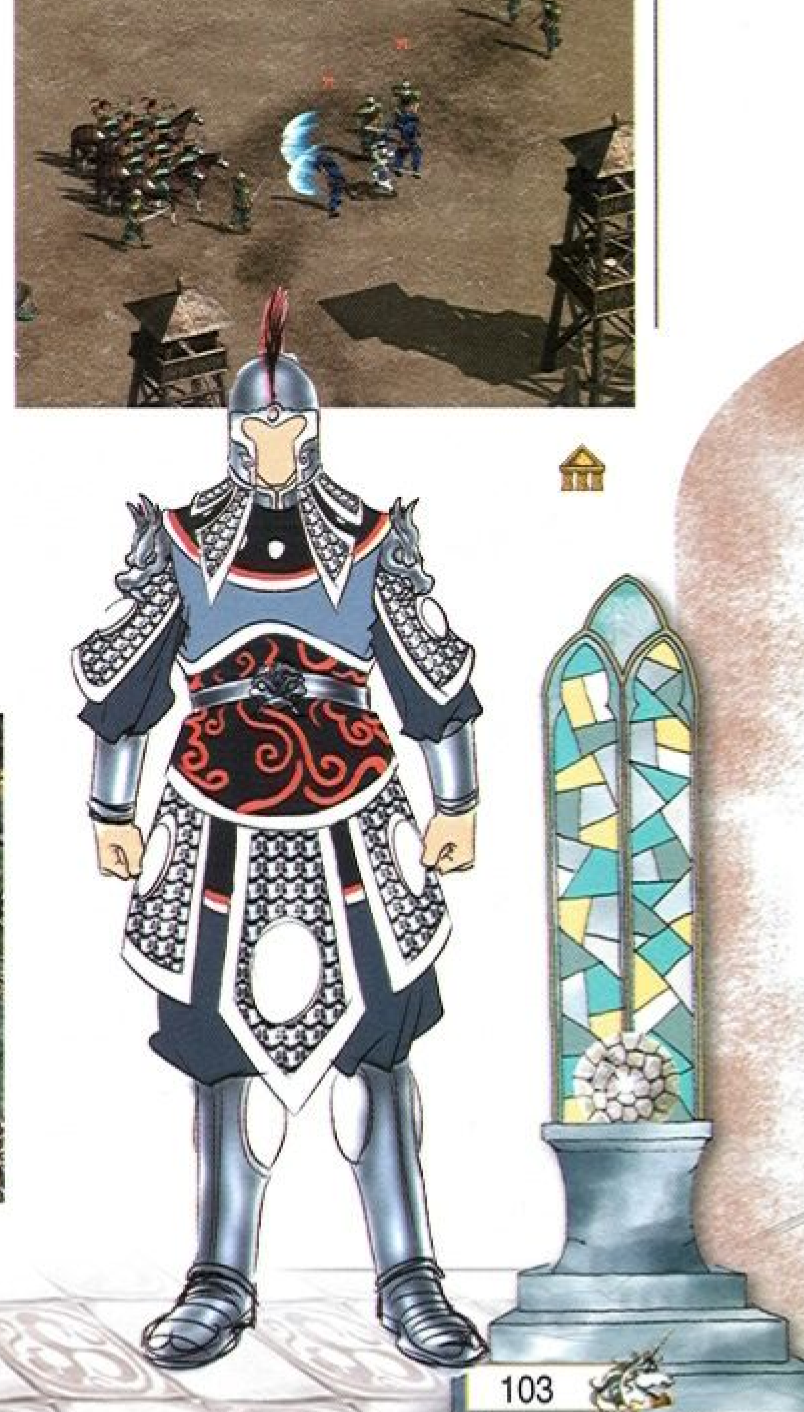
敵人AI多變化



遊戲中的敵人並不是看到趙雲就一窩鋒的全擠過來，即使是同種類的敵人，也會因為AI的不同而有不同的戰鬥模式。例如有的是打了就跑的蜻蜓點水型，有的是狂打猛揍的死不退讓型。

人物跟隨系統

遊戲中允許帶一定的士兵出戰，他們會以主將為中心輔助攻擊，在主將附近作戰，與主將儘量保持在一定距離範圍內。在生命不足時，他們也會拾地上的道具補充生命。敵人也會有跟隨的系統，所謂「擒賊先擒王」，如果先將對方的主將打掉，將可以看到對方小兵兵荒馬亂的狀況。





武將單挑模式

單挑的對象一般來說是以一個關卡的Boss為主，在單挑時為表現真實性與臨場感，做了以下的一些設定。

1.單挑一定要在馬上進行，並且以回合制來計算攻擊次數。

2.單挑時，戰馬是不受玩家操控的，就是說玩家不能隨意亂跑，不能迴避。雙方互相對沖一次算是一個回合。

3.單挑時可以自由更換武器，主要重點在於進攻時機的掌握，但是遠距離的射箭攻擊多半會被檔下來。

4.單挑時為突出即時性，在每回合之間可不作停頓。

5.在某些特殊戰役中單挑boss獲勝，即表示總場戰役勝利。若是單挑武將不是Boss的話，單挑獲勝可使場景中敵人一定時間內喪失鬥志。



瘋狂空間王



殺聲四起、屍橫遍野，在經過一連串不斷殺戮之後，相信遊戲國的人民們都已經累了吧！現在就為大家介紹一款沒有殺戮、沒有鬥爭，可以完全滿足玩家想像空間，發揮自由創意的策略模擬遊戲—瘋狂空間王。瘋狂空間王是一款以室內設計為主題的全新型態遊戲，在遊戲中玩家將扮演一室內設計公司的負責人，在數千種傢俱中尋找適合委託人要求的擺設，並在各式各樣截然不同的房屋格局中，設計出玩家心目中完美的居家環境！遊戲不但自由度高，而且風格清新，不論男女老少都可輕易上手。尤其是一向被輕忽的女性玩家，這更是不可錯過的絕佳選擇！



預定推出日	11月
研究製造所	光譜資訊
販賣流通所	光譜資訊
遊戲類型	策略模擬
科技需求	P-233、32MB



來完成自己理想中的室內設計吧！



空間無限運用　實現設計師美夢



在門口擺個銅像感覺好像不錯

可以自由自在的設計自己的房子，相信是許多人的夢想。在「瘋狂空間王」裡，玩家將可藉著遊戲中的設計，一步步的實現自己的創意巧思，達成成為設計師的美夢。遊戲中，玩家將扮演一設計公司的負責人，玩家的任務就是用二十年的時間，讓這家設計公司順利進入名人堂。而要進入名人堂的條件，就是玩家要完成許多各式不同的委託案，等累積到一定標準的商譽，才有資格進入。也因此，在遊戲中玩家得不停的接受不同客戶的委託，為前來的顧客設計出最適合他們居住的生活空間。

雖然在委託案中，玩家必須依照客戶的某些需求來滿足他們，才能獲得高分，但是在設計的方法上，遊戲中卻是完全沒有限制的。遊戲中提供了數千種的傢俱及物件，以及上百種各式各樣的房屋格局，只要玩家能夠想得到的方式都可以自由進行設計、擺放！不管是把屋子砌成迷宮一樣的隔間，或是把桌子一個個層層疊起來，甚至拿馬桶權充椅子，在遊戲中都是有可能的！只要客戶覺得滿意，不論用什麼方式皆可順利完成任務。



平衡商譽與利益　創造最佳契機

在「瘋狂空間王」的遊戲中，室內設計公司主要有兩個影響遊戲進行的數值：商譽及資產。資產決定的是目前玩家所擁的資金，玩家可以利用這些資金進行傢俱的囤積及購買，來為顧客的家進行格局的修正。資產越高，玩家可以靈活運用的幅度也相對增加，也就更容易達到顧客的需求。而商譽則是在這個虛擬社會中，玩家所擁有的知名度以及名譽，這一項會影響到前來委託的委託人，玩家的商譽越高，則越有可能接到獲得高報酬或高商譽的大案子。但相對的，如果玩家的商譽十分低落，則會來委託的客人說不定只是家裡需要簡單整修一下，甚至不過需要蓋間狗屋而已。



最上方的圖示會隨時顯示金錢及商譽



委託案全憑自己選擇

由於遊戲的最終目的一進入名人堂，是需要累積到一定商譽的，而時間上也有二十年的限制。因此在接委託案的過程中，就必須隨時注意到資產與商譽的互動關係。有人如同豪賭一般的，在剛開始的時候不惜商譽直落谷底，用盡了一切手段吸取資金，而在後半段用吸來的資金奮力把商譽提高。也有人穩紮穩打，讓商譽緩慢但穩定的上升。要運用什麼樣的策略，讓你的公司蒸蒸日上，那就全看玩家的選擇了。



高價品的選擇是需要斟酌的



在遊戲中，總共設計了上百個委託案，依玩家的商譽高低，不定期的出現讓玩家選擇。在玩家進入遊戲後，首先進入遊戲大廳，玩家可看到每位委託人在大廳中走來走去，玩家可選擇個別委託人以察看每個委託案的詳細資料，包括完成委託能得到的金錢與商譽，違約懲罰的商譽，家庭成員的基本資料，每位成員對家具的需求與偏好、每位成員的興趣、生活習慣等資料，玩家可以根據這些資料來決定是否要接受委託。當然委託案的難度也會有高低之分，可獲得高報酬高商譽的案子，玩家要付出的資產及時間就會越多，當然量力而為會是比較穩固的方式，但是有時候需要奮力一搏時，還是不能遲疑的。





人性化的評分方式



遊戲進行時人物會不斷的在室內活動

瘋狂空間王的一大特點，就是高度的自由化，玩家可以隨意的發揮自己的創意。也因此在遊戲的評分方面，也是設計的十分人性化。在遊戲中玩家接受委託人的案子之後，便要開始進行室內設計以及擺設。而在此同時委託人會在房子中移動、作息，不停的給玩家們建議，或者是負面的抗議。諸如「我覺得這個顏色蠻好的。」「我需要大一點的空間。」「沒有地方吃飯啦！」等等之類的抱怨或建議。玩家必須尊重顧客們的意見，並在可能的範圍內讓顧客的滿意度達到最高。



在設計及施工畫面中，對玩家設計有意見的委託人頭上會出現一個心情泡泡。玩家可以由心情泡泡裡面看出委託人概略的想法是如何，不論是對顏色不滿，或是覺得空間太窄，玩家都可以簡單得知。而如果玩家希望得到比較詳細的描述，則可以把畫面旁邊的系統視窗叫出來，細細閱讀委託人說過的話的紀錄。當玩家讓委託人的滿意度越高時，所得的分數也會節節上升，一直到達成這個案子的目標分數，便可以順利結案了。

滿足購買狂的貨物流設計

在「瘋狂空間王」中，傢俱的選擇也是遊戲的一大重點。遊戲中提供了數百種不同的3D物件供玩家選擇，特別的是玩家不必再到商店中購買這些物件了，遊戲中設計了一種全新的貨物流概念，在遊戲進行的同時，貨物流就會在畫面的下方不斷的提供新物件的資訊供玩家選購。在貨物流中會出現各式各樣的家具，從歐洲古典風格、中國古董傢俱，到現代摩登甚至



畫面下方的貨物流隨時提供新貨







各式各樣漂亮的床組

超高科技產品一應俱全；玩家必須考慮自身可以運用的資金以及設計委託的需求，並從貨物流中尋找適合的家具並進行購買以及比較。除此之外，貨物流中的貨物還會依著不同的流行風尚，在出現物品的比例上也會相對有所改變。甚至偶爾還會出現跳樓大拍賣或是便宜無法擋的流當品！對於喜歡瘋狂SHOPING的人來說，這可是你一展長才的大好機會喔！

滿足人物慾望

既然是要以讓客戶達到滿意為最後目標，因此解決委託案中每個家庭成員的慾望，便是遊戲中至關緊要的事了。遊戲中的人物具有各種慾望的隱藏屬性，包括吃飯、喝水、上廁所、洗澡、睡覺、打電腦、聽音樂、彈琴、看電視、閱讀、品酒、化妝等，這些慾望會



隨著時間的不同與人物的不同而有不同的成長速度。遊戲中的人物會隨時依據各種慾望的高低來決定行為，當吃飯的慾望最高時，人物會自己找食物吃，找到食物後就能減少人物吃飯的慾望，這時





創造大衆快樂

其他的慾望也同時隨著時間而增加。也因為人物各種隱藏慾望的隨時變動，讓遊戲中的人物能更加多變。透過這個人物慾望增減的系統，可以設計出人物有不同的生活習慣特性，例如頻尿、早睡早起、夜貓子、電視兒童、書蟲、連續劇迷、酒鬼等。

除了慾望的滿足外，遊戲中的人物還會隨時依據顏色、風格、耐用性、舒適性、價值感、美觀性、尺寸、噪音

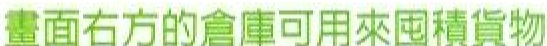


、光線、味、空間感、隱私權等各方面來加以評分，要是讓人物一直感到不滿意，累積到一定程度後，遊戲人物就會有抱怨聲出來同樣地，如果各方面都能讓遊戲人物滿意，遊戲中的人物也不會吝惜給予合適的稱讚與鼓勵。為了讓遊戲中的人物感到滿意，玩家除了依據遊戲人物的喜好與要求添購合適的家具外，還要好好的研究居家的佈局與動線的設計，如此才能順利得到遊戲人物的正面評價。



倉儲概念也帶入遊戲中





畫面右方的倉庫可用來囤積貨物





各種造型新穎的椅子

雖然貨物流的選購方便，但是在遊戲中玩家還有其它的對手也會搶購商品，所以在「貨物流」中出現的傢俱流過畫面之後，很有可能會被對手買走，甚至玩家在進行設計的時候所需要的傢俱並不一定會剛好有貨，所以玩家平時就必須能夠效利用資金及倉庫空間來購買以及存放傢俱，以備不時之需。由於倉庫的容量有限，而且累積太多的庫存會降低玩家的金錢，可能在遇到合適的家具時卻無足夠的金錢購買，庫存太少時，又可能在貨物流中遲遲等不到所需的家具而無法結案。因此如何靈活有效的運用倉庫，來達成物盡其用、貨暢其流的效果，可是考驗著玩家的經營概念的。

完全輕鬆體會設計的快樂



各式各樣的廚房設計





在「瘋狂空間王」中，室內設計不再是一種麻煩、專業的事，玩家大可依著自己的設計概念，仔細的排放家具進行室内設計；也可以就只是看著角色們在自己精心設計的環境中生活，或是依照他們的意見進行修改。遊戲中用著簡單的規則以及公式，以簡御繁讓遊戲整體的步調更加流暢。即使是隨意設計，但只要符合基本的設計原則就可以盡情的發揮自己的創意。有關室内設計的樂趣，玩家們不需要任何的專業知識便可在遊戲中達到！而在玩家完成一個案子之後，還可隨時把它叫出來欣賞一下自己的傑作，充分體會一下完成作品的滿足感，真是不亦樂乎。在【瘋狂空間王】中，玩家所有的設計點子都能夠擁有實現的機會，你會想設計些什麼呢？自己動手來試試看吧！



完整的設計鳥瞰圖，讓你很有成就感喔!



聖女之歌



記得TGL之前出的『守護者之劍』嗎？參與製作這部幻想式角色扮演的『風雷小組』，不是自立門戶自己出去開了公司了嗎，他們要發表自組公司後的第一部幻想式角色扮演遊戲了！蟄伏將近兩年的風雷，會在這部代表作裡帶給玩家什麼樣的成績呢？剛剛生產出的場景畫面不久前才運到委員會，我拿出來讓大家好好看看吧！

聖女之歌　「愛」與「海」的交響曲

聖女的世界，由『愛』與『海』所構成的世界。它是一個從『海』開始，於『愛』結束的故事。

『愛』是整個遊戲的中心，磅礴而旖麗地刻畫出在一個唯向海洋懇問命運的幽藍年代中，人們如何地盼救贖、努力地求生存。求生存，沒有對或錯，人們在求生存的過程中，或奮鬥、或安逸、或產生感情、或結下仇恨，這些都是生命的最自然表徵，聖女之歌將引領每個人深入去體驗這場生命之旅，並給予寬容。在波瀾壯闊的遊戲舞台上乘風破浪，『聖女之歌』要表達給大家的是一種更『深入』的遊戲世界，更『深刻』遊戲感受。

預定推出日	12月
研究製造所	風雷小組
販賣流通所	風雷小組
遊戲類型	角色扮演
科技需求	未定



如夢如幻的聖女之歌開發中的遊戲場景

大海　你的狂濤應可歇息 當真愛的樂章悠揚而起……

以製作Fantasy幻想式RPG見長的風雷，這次在『聖女之歌』中將風格推向全新的意境。如夢如幻的聖女之歌，在盛行武俠遊戲的國產遊戲中獨幟一格－在上天下海的聖女世界中，人類並不是唯一的主角--無垠的汪洋佔據了絕大部分的空間，而人類所寓居而存的陸地沒入了海底深處，殘存的稀少陸地及人類生命的延續，神留給了最稟性善良的一群。

在洪荒後的殘餘陸塊上求生存，人類更顯得卑微脆弱－多變的海洋,隨時在挑戰生命抉擇的智慧與勇氣。正當人們努力地為繁榮與延續而搏鬥時，關於末日的傳說卻像烏雲般籠罩住人對未來的希望！





欲來未來的風雨，是被神寫定的結局，還是忽明忽暗的人性？故事從一女孩艾妲說起，為了追尋人類命運背後的，艾妲意外落入海底深處的人魚城，當她好不容易返回陸地時，竟意外發現自己身上，被期許著某種使命……

亞薩城　鮮活人類文明與經濟的命脈



陸上最重要的貨物交易大城，只有繳得起「進城費」的富商貴族才可入城內交易

是一座位於峭壁上的濱海城堡，有著絕佳的天然防守位置。是陸上最重要的貨物交易大城，亞薩城內時常瀰漫著一股不安的氣氛，街上不見尋常百姓，更沒有熱鬧的人聲鼎沸－由於控制整座大城的守軍將領庫里西夫蠻橫貪婪，只有繳得起「進城費」的富商貴族獲准入城內交易，人口販子魁恩西與海賊們的奴隸買賣就是以此為基地。這個滿是悲歡離合、愛恨交織的地方，便是『聖女之歌』初期重要的舞台。

長角森林　生命曾在此奮鬥不已



位於亞芙村西北方的巨樹之都，是寶物水晶花及貢品鹿角的重要產地

是位於艾妲的故鄉亞芙村西北方的一座巨樹之都，森林裡的樹木昔日為了要在洪荒時代的大水中生存下來，競相地往高處生長，變成人類躲避洪流所依附的參天巨樹。樹都林帶茂密，白晝時只有些微光線透入林間，暫時沖淡黑夜的陰暗。幽深的內部環伺著許多食人猛獸，然而，由於是寶物水晶花及貢品鹿角的重要產地，村民們只好在魁恩西的壓榨下冒險進入森林採集，也因此，森林內常有人與獸的生死鬥。

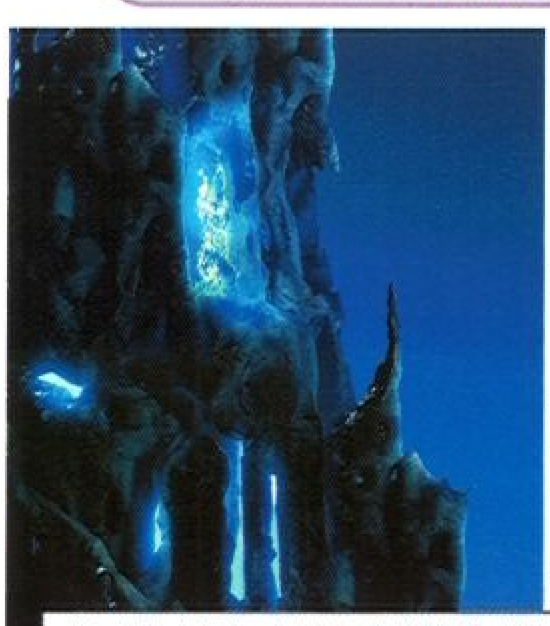
河畔幽境　寓居著對大自然的依戀與敬畏

由於鹿狼在亞薩城外的大陸上到處肆虐，許多原來依山傍水居住的村民感受到了生命的威脅，於是在安全考量之下，忍痛揮別家園，暫時遷居他鄉，留下曾經甜蜜的田園，等待救贖到來的一天再重返。在聖女的世界中，像這樣看似寧靜祥和的森林小屋，其實同時居留著對大自然的依戀與敬畏。



看似寧靜祥和的森林小屋，村民早因避禍而移居

海底世界　你所忽略的世界舞台



一個藍色的神祕世界－人魚的領地，在人類不可企及的深海底，有聲有色的扮演著它們在世界舞台上的角色－神的僕人。在人魚國王格里姆尼爾的帶領下，人魚們把城堡和海底下起伏的岩石緊密地結合在一起，構築成一個壯觀的海底世界。結構嚴謹的宮殿中，一個關係人類存亡命運的神物被嚴密的鎮守著，等待救贖世人的「聖女之歌」揚起，終止末日的輪轉。在海難中受到重創的艾妲因為被人魚們認定具有神賦予的使命與力量，而被帶到這裡，變化成人魚，從此和海底世界以及那個神祕的使命結下不解之緣。

這座矗立深海中的海底城巍峨高聳，幾乎讓人誤認成陸地上人類雄偉的文明產物。但這卻是個可以讓玩家徹底忘掉辛苦行走的雙腳，充分享受人魚們優游海中愉悅的奇妙國度喔！

遊戲初期的重要角色

席列　隆隆巨砲聲憾醒沉睡的天神！

這來自遙遠絕地冰大陸的鐵漢子，是個認錢不認人的傭兵，孤獨冷傲的姿態讓人很難真正了解他的內心，強健的肩上背著的一支巨型砲管是他的獨門武器。

茱兒　穿梭在愛情的林間的白髮少女...

活躍於森林祕境的白髮少女，一顰一笑中，溫柔恬靜的氣質有著撫平所有不安的神奇魔力。

阿叉　無孔不入的暗器高手

尖嘴猴腮的他鎮守著亞薩城牆大門。在投效守城將軍庫里西夫之後，對村民強取豪奪，從一個擁有一身好武藝跟敏捷身手的年輕人，變成一隻寄生在老虎頭上，沒人敢拍的大蒼蠅。



次亞　等待愛情掀開冰冷面具

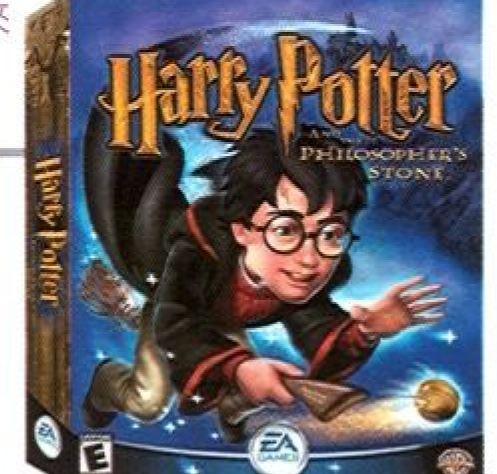
武藝超群的人魚王子，是人魚王國上下崇拜的偶像。不過，這個天之驕子受到了惡魔的詛咒，必須迎娶具有神奇力量的女性人類才可以擺脫死神的威脅.......



哈利波特與神秘的魔法石

(Harry Potter and the Sorcerer's Stone)

哈利波特！哈利波特！蕾蕾最喜歡的哈利波特終於出遊戲了，好棒啊！聽說這個遊戲雖然是動作冒險類型的遊戲，可是不會很難呢！聽說很簡單哦！這樣蕾蕾就不用擔心不能過關了，因為蕾蕾的動作很慢，每次玩遊戲一下下就死翹翹了，所以沙雷納說蕾蕾是動作白痴，所以叫動作白痴公主>_<，不過如果哈利波特很簡單的話，蕾蕾就不用擔心這個了啊！真開心啊！為了哈利波特，蕾蕾可以把跟小鳥玩遊戲的時間撥一點出來喔！



一起進入處處驚奇的魔法世界吧！



預定推出日	11月
研究製造所	Know Wonder
販賣流通所	美商藝電
遊戲類型	動作冒險
科技需求	未定



快將平凡無趣的世界拋在腦後，一起進入電腦裡的哈利波特與神秘魔法石中，霍格華茲魔法與巫術學校就讀吧！哈利波特，一個受訓中的小巫師，在充滿了冒險、歡樂和危險的世界裡，學習一切神秘未知的事物。這個充滿令人驚奇的挑戰和令人難忘的故事，是由世界暢銷作家J.K.羅琳女士所創造的。

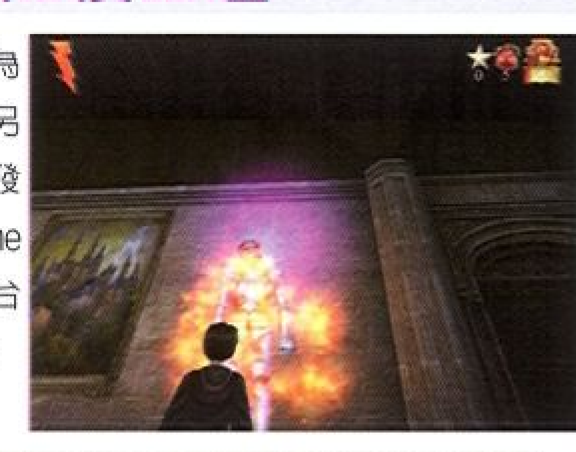


哈利波特是英國作家羅琳女士筆下的虛構角色，從系列小說的第一本“哈利波特與神秘的魔法石”問世以來，哈利波特這個名字已經成為全球家喻戶曉的人物，已發行的四本系列小說也是排行榜上常勝軍，總發行量已直逼全世界發行第一的聖經，因此，許多國際知名公司競相爭奪其發行電影、電視及遊戲等週邊產品的授權。哈利波特，這個戴著圓眼鏡、額頭上有著閃電傷痕的11歲小男孩，不僅是巫師世界裡的大名人，同時也在我們這個麻瓜世界裡掀起一陣軒然大波！



各種遊戲版本將陸續出爐

這次出版的PC版也以節奏快速的魁地奇比賽為特色，讓玩家更能融入哈利波特的魔法世界中。另外除了PC版之外，哈利波特與神秘的魔法石也將發行PlayStation(r),Game Boy(r)Advance and Game Boy Color system版本。各個版本將利用其各平台的硬體特色，傳達哈利波特在霍格華茲奇妙經歷。

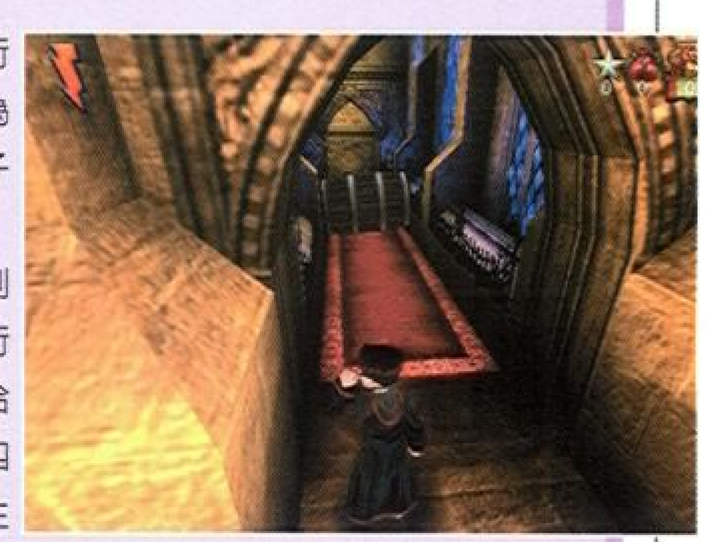


霍格華茲魔法學院真實呈現



本遊戲根據系列小說的第一部，也就是哈利波特第一次進入霍格華茲魔法學院的時候所改編，霍格華茲是魔法世界中最享有聲譽的魔法學院，是每個巫師家長都想把自己的小孩送去就讀的學校，玩者將扮演剛進入霍格華茲的時候的哈利波特，充滿著剛脫離德思禮家庭的喜悅，和對將進入霍格華茲魔法學院就讀的興奮之情，並且慢慢開始去解開關於自己身世及魔法能力秘密的旅程。遊戲中的3D畫面包含了不可抗拒的吸引力，裡面許多場景及物品都會讓小說的忠實讀者有身歷其境，置身於魔法世界真實的感覺。

●小心的！偷偷的！穿過大廳……



遊戲方式是以秘密行動模式為主要特色，因為哈利波特還是一個小孩子，沒有什麼抵抗的力量，最好不要碰到不想要見到的人避免麻煩。遊戲進行時，玩者必須要帶領著哈利穿過霍格華茲大廳，四處潛行，避免與專找學生麻煩的管理員飛七和超級頑皮的幽靈皮皮鬼相遇。另外遊戲中的冒險環境是會變動的，時間的流逝會改變四周環境的東西，例如會移動的階梯和會改變位置的教室，哈利如果要上課的話，可是每次都要找上好一陣子了。



●收集之樂樂無窮



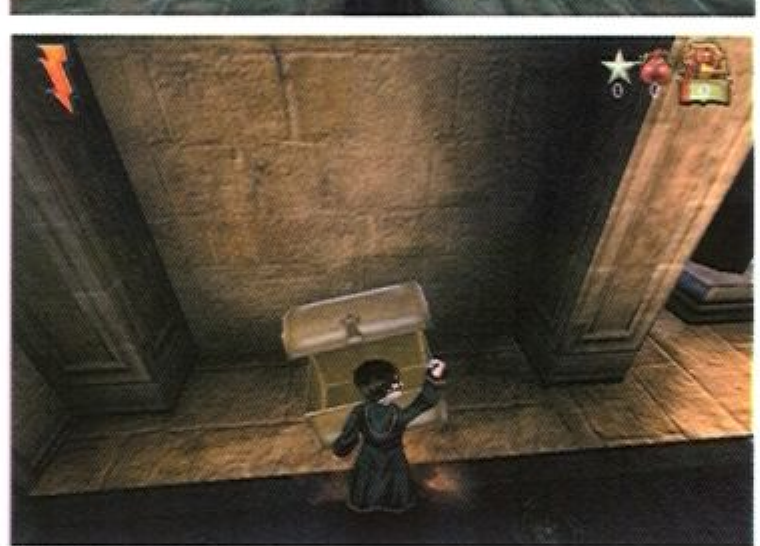
當然囉！玩家扮演的是最受喜愛的小男孩哈利波特，所以將可以在霍格華茲充斥著秘密通道和房間的學校城堡裡自由探險，並努力學習成為一名巫師。當您穿過那些古老的走廊時，您可以拿巧克力蛙（Chocolate Frogs）補充體力或者像收集金幣一樣地收集Bernie Bott的全口味豆（Bernie Bott's Every Flavor Beans）。您還可以和榮恩、妙麗一起上孚立維教授（Flitwick）的法術課學習升空術的技巧、熟悉咒語和藥劑的用法、找出故事中的神秘通道和秘密區域、練習高速刺激的魁地奇球賽、以及收集一些奇奇怪怪的物品來解開謎題，與J.K.羅琳創造出的奇幻世界互動。

簡單、刺激、有趣的遊戲方式



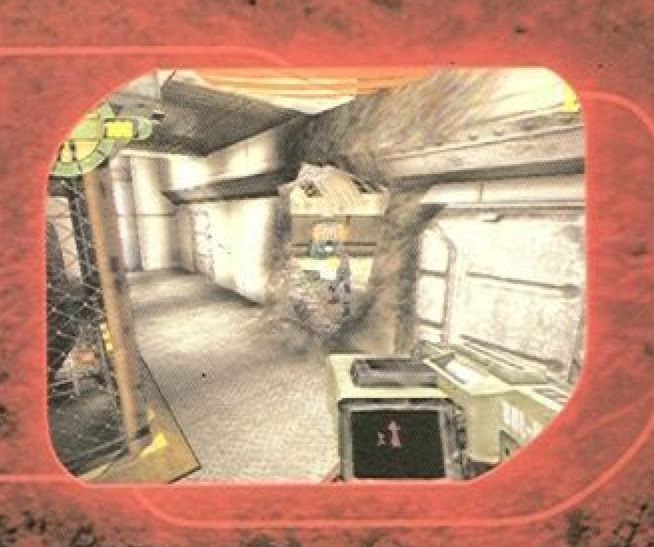
哈利波特與神秘的魔法石，將會是一個輕鬆簡易的遊戲。玩家將會在遊戲裡遇到小說裡所有的主要角色，而這些角色的造型是根據目前拍攝中的電影版人物所設定的。遊戲設計製作公司將這款遊戲定位在年紀較輕的玩家，因此在操作和謎題上的安排都儘量以容易上手為主，只須用滑鼠和鍵盤上的一個鍵即可操作。遊戲可以配合使用軟體加速程式或者硬體3D加速卡，因此電腦系統的要求也將不高，相信一定可以滿足玩家、享受這套最新的互動遊戲。











你還在玩老舊的遊戲？
拜託～來看看全世界現在瘋些什麼吧！

Media and Games Online
"強烈爲您推薦本遊戲...近真實的感官刺激讓你置身遊戲中對抗強權壓迫，也讓本遊戲絕對值得珍藏"

Game Rankings
"赤色戰線比你想像更酷。由於設計者的巧思，所有的東西都能讓你玩的盡興。

FBI Reviews
'極高水準的設計以及一卡車令人滿意的武器。而Geo-Mod地形破壞引擎使得多人連線充滿趣味"

IGN
"這遊戲好玩的令人瘋狂。如果你喜歡樂趣、挑戰、以及激烈槍戰，那麼赤色戰線是你第一選擇。"

gamespot
"赤色戰線令人十分滿意，而且PC版本的設計遠比破銷售紀錄的PS2版本更加優越"

穿牆、破壁、鑽地、
紅外線、熱感應

無所不能

美國甫上市，銷售狂飆全球前五名！

赤色戰線台灣戰略總部
http://www.interwise.com.tw/redfaction/index.htm

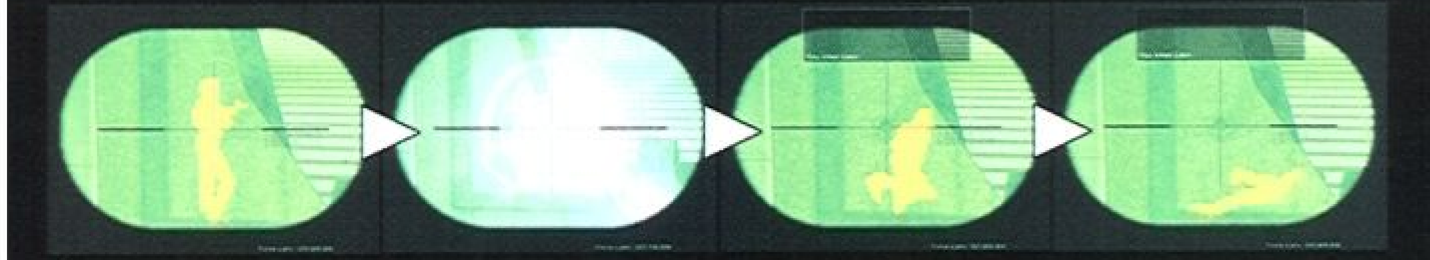


龜什麼龜？我炸爛牆壁取你小命！

以前....你可以龜縮牆後
現在....你無處可躲

赤色戰線
RED FACTION™

www.redfaction.com



躲什麼躲？看熱感應槍隔牆殺人！









ROLAND GARROS

RG

PARIS

大滿貫

網球公開賽

PC史上最完美的網球系列

讓山普拉斯俯首稱臣。



最佳 AI 對手　　完善的對戰功能　　簡易的操作方式　　16個場地、32個選手　　囊括四大滿貫賽事






HELLO
KITTY
夢幻派對島
Fantasy Party Island
Produced under license by GAMEONE SYSTEMS LIMITED
和我們一起進入歡樂的遊園地呦!!
GAMEONE
MEMBER OF GAMEONE HOLDINGS INC
香港商智傲系統有限公司台灣分公司
GAMEONE SYSTEMS LIMITED TAIWAN
www.gameone.com
台北市忠孝西路1段50號20樓之一
Tel:(02)23892007 Fax:(02)23891992



諸葛亮
功蓋三分國
名成八陣圖
龐統
考思連環船
火鳳鏖曹兵
臥龍與鳳雛
三國群雄傳



能得其一，可安天下。
一場淹沒於三國歷史中驚天動地謀略大比拼。
決定了龍與鳳的宿命。
三國群雄傳系列首個角色扮演遊戲。





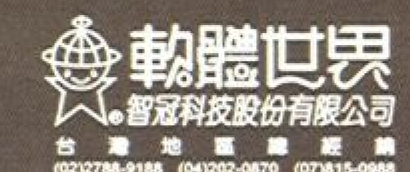








www.gameone.com
香港商智傲系統有限公司台灣分公司
台北市100中正區忠孝西路一段50號15樓之40
TEL:(02) 23892007 FAX:(02) 23891992



闖蕩古龍武俠世界縱橫網路遊戲天下



即將席捲整個網路世界







十年前你在竹科，五年前你搞網路

現在你要什麼？

遊戲橘子
在1%的成長時代，成長128%
拿到第二類電信執照
為高科技類股的準上櫃公司
創造了超越100%的成長紀錄
在暴風雨的時代中創造了傲人的春天
現在
一顆以科技及研發為核心的橘子
要將觸角伸向全世界，要讓遊戲研發成為台灣的驕傲
準確命中標把紅心
國際化的橘子要徵**100位研發菁英**



- Senior programmer & engineer 45人 年齡20-35歲
  專科以上畢業，電子／電資／資工／通訊科系尤佳
- Programmer & engineer 25人 年齡20-35歲
  專科以上畢業，電子／電資／資工／通訊科系尤佳
- 2D Artist 10人 年齡20-35歲
  美術相關科系畢業或具美術相關工作經驗
- 3D Artist 20人 年齡20-35歲
  美術相關科系畢業或具美術相關工作經驗
- 遊戲企劃人員 年齡20-35歲
  有遊戲製作經驗尤佳，附作品優先考慮

第一場公開招募10月13日／第二場公開招募10月27日 恕不接受電話，郵件及親訪，應徵詳細內容及登錄履歷請參閱 **www.gamania.com/job**

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6（遠東世紀廣場）
TEL: 0800-031500 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com

Have a good GAME!

西風狂詩曲正傳

gamania

創世紀戰3

THE WAR OF GENESIS III

西風狂詩曲原製作班底耗時兩年最新鉅作

2001年11月 創世紀戰3震撼登場

韓國最大遊戲雜誌PC Player與1200萬遊戲人口共同評鑑

最受玩家期待遊戲 最佳銷售遊戲軟體

最佳遊戲獎、最佳背景音樂獎、最佳美術獎、最佳動畫獎

創世紀戰3玩家同樂會

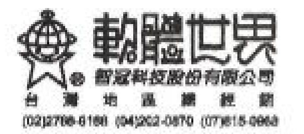
讓你買一送多

創世紀戰3精美海報、正版遊戲、可汗試玩版…等
多重好禮讓你一次抱回家
詳情請洽 www.gamania.com

NOVA www.nova.com.tw

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL: 0800-031500 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com

研風開發
SOFTMAX
Into the Digital Fever



Have a good GAME!



120萬的天堂子民，準備下水囉~



典 ◆ 藏 ◆ 包

搶先發行 NT$ 499

典藏內容

- 典藏天堂1.70c最新水之都版本典藏光碟片
- 典藏超級雙序號400點水之都時數卡
- 典藏最新版圖說明手札(歌唱之島及隱藏之谷資料大解析)
- 典藏水之都限量海報
- 典藏水之都貝殼樣光碟珍藏盒

超值回饋

- 超值史上最大寬頻Giga ADSL 兩個月免費大放送
- 超值卡漫立得cReader及45點點數
- 超值趨勢科技防駭掃毒軟體一個月免費試用
- 超值橘子VIP卡+499G點大放送



準備好了沒，深深的吸一口氣，下水來一趟水之都深海之旅
10/27-11/6搶先開放測試，相約下水來一趟水之都深海之旅吧

活動二

11月7日中午開城後兩小時內水之都大放水，搶先上線進入水之都領域冒險，
你絕對有非常大的機會得到防、武劵、祝福卷軸、祝福武士刀等多種武器寶物唷！

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL:0800-031500 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com











gamania
二〇〇一年十一月七日下午一點
全新感官
水之都
一百二十萬的天堂子民
準備下水囉！
研展開發
ncSOFT
Have a good GAME!



新藝術遊戲學苑
Www.nuart.com.tw



很久很久以前，傳說只要貼了這個圖案的東西，
就會變大一點……



ㄉㄨㄞ～
嘩～
ON-LINE
現在！！！
我們決定把
貼在公司的門口
大点
Armor Girl Five
边境之地

遊戲工坊

傲世三國 赤壁之戰

「大江東去　浪濤盡　千古風流人物　故壘西邊人道是　三國周郎赤壁……」蘇先生這首大江東去，可說是道盡了千古以來人們對三國赤壁之戰的嚮往之情啊！不過生在現代的玩家們可就幸運多了，透過精心設計的遊戲，人人都可有如親身體驗般的置身於三國戰場。這款傲世三國─赤壁之戰中，就設計了三方陣營各七場戰役供玩家體會。更神奇的是，它還有現代爆笑版會搶先推出，現代台灣政壇的宋、扁、連將化身為三國的曹、孫、劉，共同在赤壁鏖兵會戰，以古諷今，實在十分有趣。

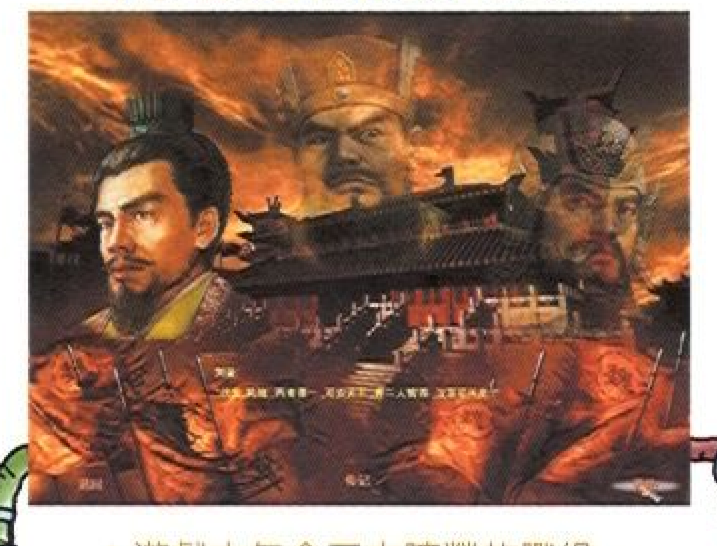
赤壁戰火連天 三國英雄出陣

「赤壁之戰」是以之前「傲世三國」為基礎所推出的增強版，因此在遊戲的方式上，基礎上是與傲世三國相同的。但遊戲在劇本式的戰役方面，增加了以赤壁之戰為中心，包含三方陣營的二十一場新戰役，可說完完全全的把三國赤壁之戰完整的融入遊戲中。而在赤壁之戰歷史中大有表現的名將們，也都一一將出現在各場戰役之中，讓玩家們運籌帷幄，留下千古英名。

遊戲的戰役劇情以三國演義為藍本，幾乎完全的表現出小說中的種種情節。舉例來說，像是曹操兵敗赤壁，五百里大撤退的這場戰役，其勝利條件就是設定為曹操能逃回地圖西北方的角落，因此玩家可以不管其它兵將的死活，只要讓曹操死命的逃就行了。而途中與小說相同的，曹操一樣會遇到張飛、趙雲、關羽等人的埋伏，其驚險刺激的過程，就等玩家們來一一體會囉！



▲許多歷史畫面在遊戲中重現。



▲遊戲中包含三方陣營的戰役。




▲敵我雙方在河邊展開大戰。

◀曹操在三國時期可是舉足輕重的人物。

穩定內部經營是勝利基礎

雖然「赤壁之戰」是一款即時戰略遊戲，但是在遊戲中經營也是很重要的部分。就如同真實的戰爭一樣，如果沒有強大的後勤實力為後盾，是很難取得勝利的。遊戲中的經營包含很多複雜而有趣的內容，玩家若想要得到強大的軍事力量，就必須綜合管理內政、外交、生產、祭祀、科技、貿易等工作，為戰爭做好各方面的準備。

對生產和軍事影響最大的是科技的發展。遊戲參考了三國時期社會各方面的發展，設計了近百項的科技內容，建立了複雜的科技樹。隨著科技的發展，生產效率將得到很大的提高，部隊作戰能力也會一步步變強，甚至可以製造出擁有不同強大功能的作戰器械，讓你展開全方位的攻擊。每項技術都採用當時的名稱並提供了詳細的圖文介紹，玩家可以通過遊戲來瞭解三國時期大致的科技發展狀況。



在主城中可運用許多指令。



▲妥善升級建築物才能提升戰力。

科技需求	P-233、64M
遊戲類型	即時戰略
研究製造所	目標軟件
販賣流通所	第三波
預定推出日	11月



多樣化兵種戰鬥更添變化

在戰鬥的部分，「赤壁之戰」承襲了「傲世三國」的即時戰略模式，而且做了不少強化。新增了三個兵種，使遊戲基本兵種總數達到六種，每個兵種都有其鮮明的特性和獨特的作用，加上較前作更為強大的人工智能，使得玩家能夠根據自己的喜好和意願，自由發展出非常豐富的戰略戰術組合。此外，還增加兩種高級的馬匹黑馬及白馬。黑馬是由科技研究得來，可直接在原來的馬棚中就可以生產。白馬則是不能夠生產，只能由大場景中隨機出現，或者可以修佛像得到，其特點是生命很長，且能夠自動補血。



▲槍兵。



▲斧兵。

▲爆笑版中的人物，你認得出誰是誰嗎？

更加豐富的武將設定

在武將方面，「赤壁之戰」取消了原來的文官、異人的分別，將所有武將分成四種類型：攻擊型、防禦型、術士型、均衡型。不同類型的武將初始的能力是不同的，每次武將升級都增加四個額外的點數。攻擊型：攻擊力+2，防禦力+1，魔力各+1。防禦型：攻擊力+1，防禦力+2，魔力各+1。術士型：攻擊力+1，防禦力+1，魔力各+2。均衡型：攻擊力+1，防禦力+1，魔力各+1，還有一點值隨機增加一項。而且四種武將每一種都有獨立的十五種武將技，武將技從原來的十一種增加到近五十種，熟練掌握並靈活運用不同效果的武將技將對戰鬥產生極大的影響，從而也將成為玩家爭霸的高級技巧。



▲每一個武將都有其特殊能力

◀遊戲中可授與武將官職



▲弓兵。



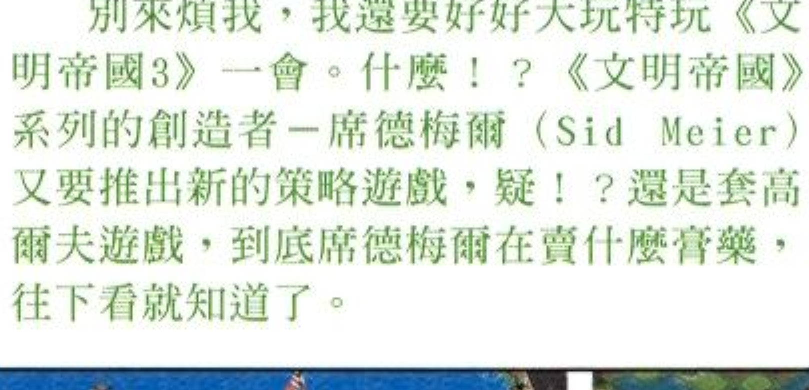
▲戟兵。

爆笑版以古諷今趣味十足

為了給國內玩家帶來更多的趣味，「赤壁之戰」在國內正式發行時，將會先推出一個以當前政治生態人物取代三國人物的「赤壁之戰-爆笑版」。在爆笑版中，君主和武將換成了現代政治人物，綜觀當前國內的政治生態，是不是很像三國時代的情形啊！猜猜看，劉備、孫權和曹操是誰扮演的呢？除了肖像換成有趣的現代人物之外，所有的對話也都以白話的方式重新詮釋，對話詼諧幽默，當你指揮士兵時，士兵回答的不再是「是的，主公！」，而是「OK！立刻出發！」或是「別催了，好嗎？」。在爆笑版遊戲中，玩家可以任選一個你支持的陣營，好好的將七場戰役打個爽快。也許有人要問，那我可不可以扮演我不喜歡的角色，當然可以啦！只是不一定要打贏囉，一路胡搞到底，弄個滿城風雨、滿天神佛，不也是另外一種玩法嗎？

席德梅爾之模擬高爾夫

Sid Meier's SimGolf



別來煩我，我還要好好大玩特玩《文明帝國3》一會。什麼！？《文明帝國》系列的創造者－席德梅爾（Sid Meier）又要推出新的策略遊戲，疑！？還是套高爾夫遊戲，到底席德梅爾在賣什麼膏藥，往下看就知道了。





臨海的球場風景美不勝收。

在四大環境裡建造球場

《席德梅爾之模擬高爾夫》（Sid Meier's SimGolf，暫譯）是一套玩家不需具備高爾夫球的常識便能享受的遊戲，但它也能讓高爾夫球的愛好者沈浸在遊戲的挑戰中。遊戲一開始會給玩家一塊土地，讓您一點一滴地把它建造成完美無缺的高爾夫球場，遊戲有點像《模擬城市》，但它不是要讓玩家建造超級大都會，而是要玩家蓋一座超級高爾夫球渡假村。基本上，遊戲會隨機產生的遍佈全球十六個地點裡的其中之一張的地圖給玩家。您首先面對的挑戰便是在不同地區下的不同自然景觀蓋球場。

例如，如果您是在不列顛群島設計球場，您的挑戰將來自該地區鋸齒形的海岸線和整天叫個不停的羊群；如果您是要在夏威夷蓋球場，它將會蓋在火山環伺的地形上。這十六張地圖可進一步畫分為四大環境，分別是綠樹如茵的風景區、一毛不拔的沙漠、受大自然侵蝕而成的地形、以及熱帶性地區。和《模擬城市》或者《模擬市民》更相近的地方是，這些環境中的每一個都有各自的鋪磚貼圖（tile）與結構設定，讓您可以用來美化球場，讓它擁有獨特的外觀和感覺。

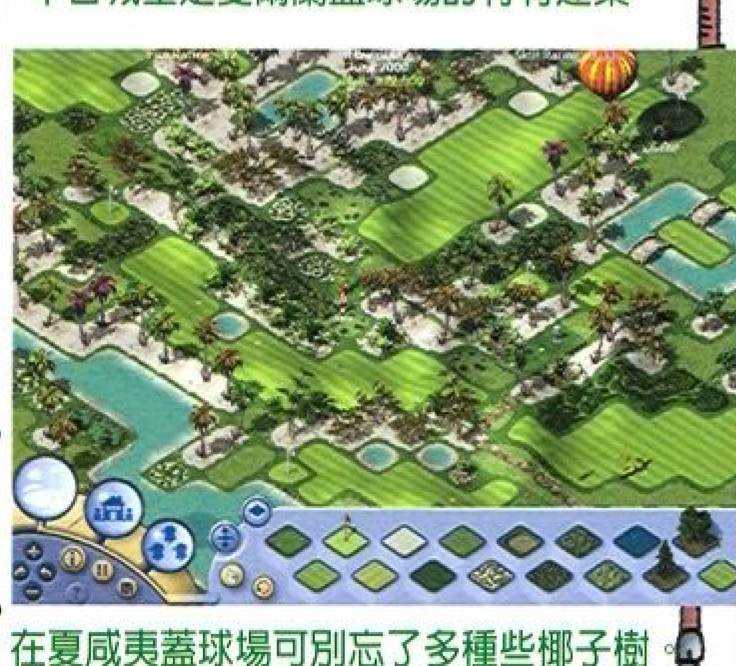
累積資金越多，建設經費就越多。



蓋在拉斯維加斯的球場有沙漠的特色。



中古城堡是愛爾蘭蓋球場的特有建築。

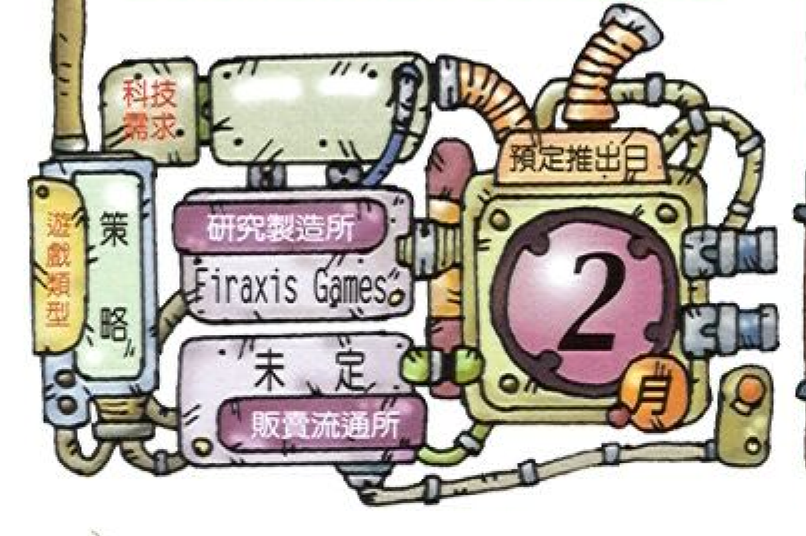


在夏威夷蓋球場可別忘了多種些椰子樹。



透過沙坑、水溏或樹林可增加球場的難度。





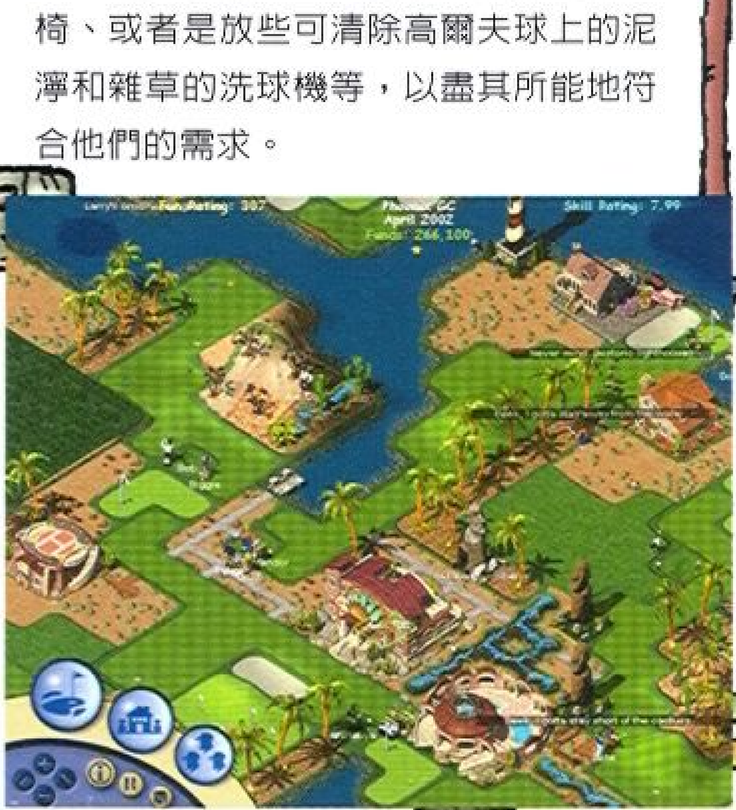
花腦筋為球場設施佈局

然而和《模擬城市》不一樣的地方是，《模擬高爾夫》不會有任何已準備好的劇本（scenarios）。在《模擬城市》中，遊戲會丟一些挑戰給您，例如應付地鐵罷工或為新體育館加強大衆運輸；但在《模擬高爾夫》中，玩家只須花點腦筋在球場的設計上。您可以在每一個洞附近增加沙坑、水塘、和樹林，也可以藉由增加坡度或改變特定球洞的高度位置，讓您的球場更具挑戰性。當您為球場的基本設計完成佈局後，您可以進一步增加球場的休閒功能，如：設計點心小鋪、旅館、大型渡假村、造價高昂的住宅、甚至是名流顯貴專用的飛機跑道。所謂創業維艱，由於遊戲剛開始時玩家的預算有限，僅能建造一座小球場和設置些簡簡單單的球洞。但當您的球場開始吸引一些來賓進場打球時，您將能用賺進的錢，再來蓋一座全功能渡假



沙坑比綠地多的場地更具挑戰性。

球場。當然啦，您也必須限制花費和預算，以維持諸如球場除草和清理的費用。一旦您的球場營業後，來賓會馬上開始打球，所以現金也會跟著流入您的口袋中。這些來賓會增加遊戲的樂趣，因為他們將是決定您的球場是否成功的要素。讓他們打得快樂是最重要的，因此您必須藉由不斷地提供或改善球場設施，如：高爾夫球車店、可休息的長椅、或者是放些可清除高爾夫球上的泥濘和雜草的洗球機等，以盡其所能地符合他們的需求。



能蓋球場也能參與比賽



球員的心情會透過文字來表示。

每一位來賓都有自己的個性，同時也有一段可供玩家追蹤的背景故事。例如，遊戲裡有一位來賓是一位企業家，他會招待其中一位客戶來球場進行球敘。假如這兩位來賓能「賓主盡歡」的話，他們的生意持續下去，而且未來還會再到您的球場打球。但如果他們玩的不痛快的話，他們的生意將會每況愈下，而這兩個人也會把您的球場

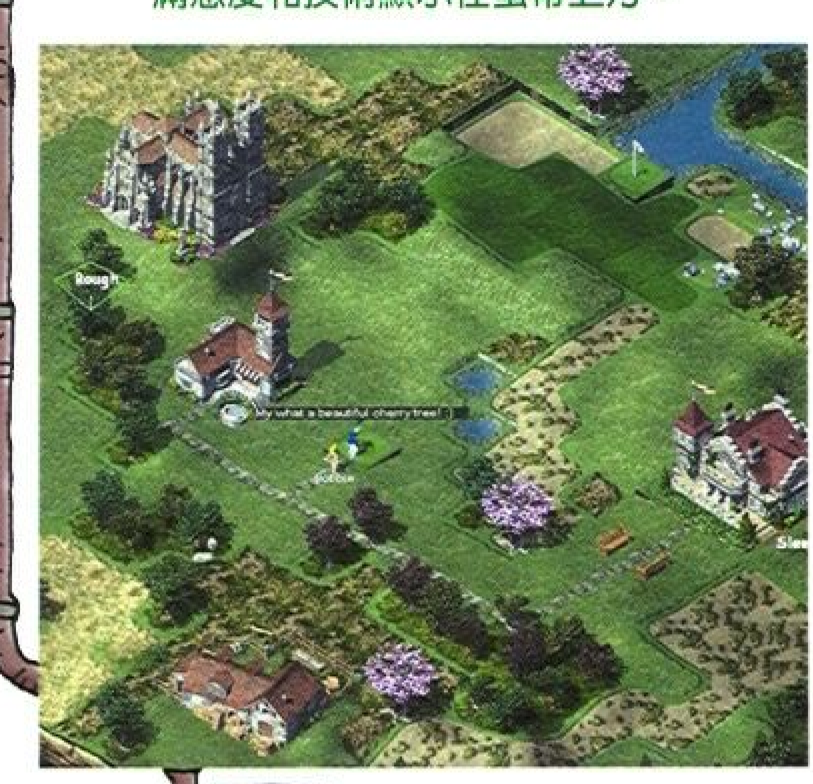


球員的名字會顯示在人物的身旁。

列為拒絕往來戶。追蹤每一位來賓的心情是非常容易的，因為每一位角色將有所屬的資料介面顯示在螢幕上，它將讓您了解他們在球場的一舉一動，讓您能配合他們的特殊需求。一旦您建完球洞後，當地的職業高球選手也會經常來球場打球，藉此挑戰您的球場。在這種場合下，玩家將可以實際地控制您的角色。事實上，《模擬高爾夫》也將是第一套能讓玩家同時觀看，也能控制您的高球選手的遊戲。您控制的角色將和挑戰者打完十八洞的比賽。在賽事中，雖然遊戲不會讓您完全控制您的球員，但你可以指揮他如何打這顆球：是要輕輕地推桿呢？還是奮力一擊！無論贏或輸，您在打完十八洞後，都會增加一些經驗值，您可以分配到各種與您的高爾夫球技有關的屬性裡，如推桿、揮桿和切桿等技法。而且如果是您贏了，您將拿著大把的現金離開，您可以再用這些錢來升級或維持您的球場。擁有一座更盡善盡美的球場將吸引更優秀的高爾夫選手光臨，當然啦，能抑注的獎金也就越多。事實上，假如您設計的球場經營的非常成功，您將能舉辦更大規模的比賽，也能讓您和更頂尖的職業高球選手爭奪驚人的獎金。



滿意度和技術顯示在螢幕上方。



遊戲工坊

八年抗戰

好久都沒有出現國產的現代戰略遊戲了！雖然說國外的此類型遊戲為數不少，但是一來語言問題不通，二來歷史文化背景也沒有認同感，玩起來感覺總是差了一點。即將在年底推出的『八年抗戰』，在歷史取材上是我們熟悉的中日戰爭，玩家所率領的是我們敬愛的國軍，相信是許多愛好戰略遊戲的人十分期待的作品，我們就先來看看這款遊戲的內容吧！



大時代的悲壯故事

民國二十六年七月七日，蘆溝橋事變爆發，自此展開了中日之間長達八年的軍事戰爭；有關於這段悲壯的歷史，想必各位玩家必定耳熟能詳、絕不陌生。「八年抗戰」，正是一款以中日戰爭為主題的戰略遊戲，整個遊戲即是以這段長達八年的戰爭歷史為劇情，讓玩家參與各大小戰役，歷經數十次的戰鬥，從遊戲的過程中，瞭解中日雙方兵力、裝備與戰術的差異，進而感受到五十多年前中國戰場的緊張局勢，以及當時的激烈戰況。

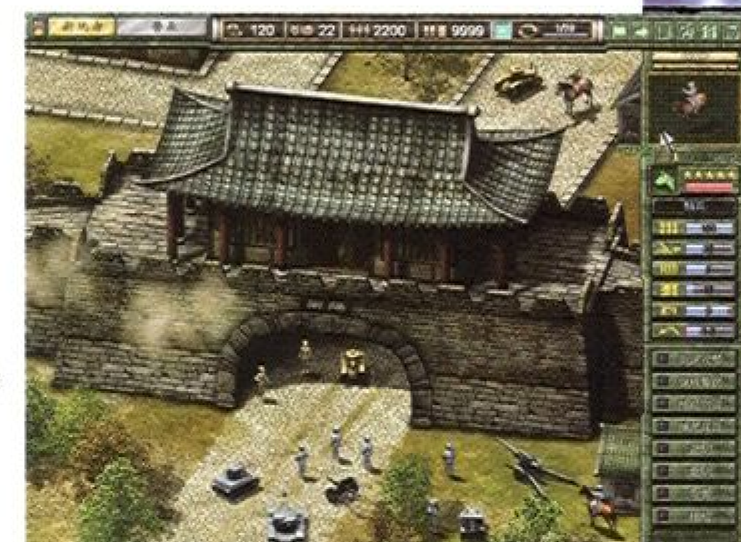
■戰火瀰漫，展開對日抗戰了。

豐富劇情重現當年戰史

過去無論是國內或國外的戰略遊戲，都鮮少以中日戰爭為主題。「八年抗戰」則針對國內玩家最熟悉的題材，設計以中日戰爭為劇情主軸，讓玩家扮演華中戰區的部隊指揮官，從上海會戰開始，歷經徐州會戰、武漢會戰、長沙會戰…等等多場著名的戰役，再加上製作小組新增的絕地大反攻劇情，總關卡數將超過50關，內容極為龐大。除了重現對日抗戰的真實戰史外，遊戲中更增加了當年國軍尚未進行的大反攻計劃，讓玩家親身嘗試一下，如果當年日本沒有因為盟軍空投原子彈而提前投降的話，國軍是如何進行反攻，一一收復失土的情節！



■遊戲的第一個關卡，增兵上海。



■每一個關卡都有其特殊的地理背景。

小營長為國為民力爭上游

而為了配合遊戲劇情的需要，在遊戲中玩家一開始只是個小營長，率領數量少、訓練差、裝備爛的可憐部隊執行各項任務，每次達成任務，都可以得到一些新的裝備與補充兵員，玩家就得妥善利用這些物資，擴充部隊、強化戰力，然後繼續累積戰功，提高名望值。隨著名望值的升高，玩家將會逐步由營長升為團長、旅長、師長…最後成為戰區司令！而所帶領的部隊，也會隨著官階的升高而越來越多。可以想像的是，當玩家成為戰區司令，率領精銳的集團大軍，進行最後總反攻的時候，該是一件多麼痛快的事啊！

升級的條件及部隊變化

	名望值	作戰部隊	預備部隊
0 營長（二梅中校）	50	10	4
1 團長（三梅少校）	300	14	6
2 旅長（三梅少校）	600	18	8
3 副師長（一星少將）	1000	22	10
4 師長（一星少將）	1500	26	12
5 副軍長（二星中將）	2100	30	14
6 軍長（二星中將）	2800	34	16
7 集團軍副司令（三星上將）	3600	38	18
8 集團軍司令（三星上將）	4500	42	20
9 戰區司令（四星上將）	5500	46	22

科技需求：PII-300 64MB
遊戲類型：戰略
研究製造所：尼奧科技
販賣流通所：未定
預定推出日：11月



■玩家一開始所能率領的部隊有限。



■隨著戰功的累積玩家將步步高升。

十八種精銳的戰鬥部隊

在「八年抗戰」中，總共設計了十八種不同特性的部隊，包括輕、重步兵、各種重、輕型坦克、大砲、突擊隊、工兵……等等，更特別的是還有抗戰時期著名的大刀隊。每一種部隊因為屬性的不同，適用在不同的戰場地形或是戰術任務；玩家在每一關任務達成後，都可獲得各種不同的物資或配備，您可以自行安排組合，建立各種部隊，以應付未來各種可能的戰局。除此之外，經驗值愈高的部隊，在戰場上的表現就愈強悍，往往能夠以弱擊強、發揮以一當百的戰力；而部隊的士氣也是影響攻擊強弱的關鍵。但是在戰局吃緊的狀況下，您沒有太多的時間可以好好整編訓練，如何一面應付接連不斷的戰鬥任務，一面強化己方部隊的戰力，將是所有玩家最大的考驗。



■善用部隊的特性才能克敵致勝。

■部隊的種類共有十八種之多。



■部署軍隊的介面非常簡單。

戰略的安排決定勝負

除了劇情安排之外，戰略遊戲最注重的當然就是就是整個遊戲的戰略性設計的如何，畢竟戰爭除了兵力的多寡、裝備的良莠、物資的供應之外，決定勝敗的因素就在於戰略的運用與安排。在「八年抗戰」中，地形是影響戰略運用的最大要素，各種地形對於不同的兵種都具備不同的防禦等級，地勢的高低也絕對影響攻擊力的發揮，玩家必須因應每一關戰場的形勢，策劃出最佳的攻擊路線或防禦陣式，利用地形的掩護與路線的安排，常常能出奇制勝，以寡擊眾！豐富的設計、多變的戰術運用，將堅實的考驗玩家的戰略思考。



■戰鬥時部隊的位置配置非常重要。

■地勢的高低將會影響攻擊力。

操作介面簡單易上手

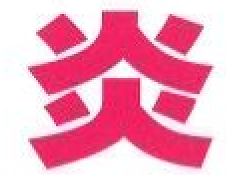
有鑑於過去一般的戰略遊戲，因為指令繁多、操作介面複雜，常常讓許多玩家望而卻步，「八年抗戰」則是以最簡單的滑鼠基本操作方式，及全中文的線上提示，配合簡單明瞭的圖形化介面，讓戰略遊戲的菜鳥可以毫不困難地立刻上手，專心地研究如何打好漂亮的一仗！而對於高手級的玩家，遊戲也設計了諸多熱鍵，下達指令更為快速、方便！再加上詳細的部隊屬性表單，玩家可以充分掌握所有部隊的狀況，做出更有智慧的判斷！



■遊戲提供小地圖供玩家方便部署。



遊戲工坊



炎舞

唷呵～威倫斯大陸？那和我們這個的大陸有沒有關係啊！^^還有皇家侍衛隊隊長『英雄－里斯特』耶，長的不知道帥不帥、武功好不好，有機會的話跟我們的聖獨角獸騎士團團長—莎雷納較量看看哦！我蕾蕾公主最喜歡看格鬥的場面出現了^^！

（莎雷納：蕾蕾公主！大白天的做什麼白日夢啊！）



深邃背景的故事

威倫斯，傳說中帶來生命以及希望之神的名字，同時也是這一片大陸的名字。

而原本一同生活在這片大陸上的人們漸漸的分裂成三個國家，光之國—法拉爾，風之國－雅蕾斯，炎之國－卡拉迪亞，而這三股力量就像天平樣的支撐起了大陸的和平，就在大陸曆126年，原本一直生活在黑暗深處的魔族出現於人類的歷史中。早已忘卻了戰鬥技巧的人們，就在刹那間人們的歷史進入最黑暗的世紀，就在這一年黑暗籠罩了整個威倫斯大陸。

而這場人們與魔族之間的戰爭就是歷史上所謂的聖戰『降魔戰爭』。在降魔戰爭之時，原本居於劣勢的人們卻由於三聖器的力量的展現，人們開始擊退由魔王菲勒所率領的魔族，最後更由於三聖器合力將魔王－菲勒以及魔劍－希維恩一起封印到黃泉之門中，人們終於嘗到了勝利的果實，而和平的曙光再次的降臨在威倫斯大陸上。

在大陸曆1056年，光之國－法拉爾爆發了有史以來最大的內戰，由宰相夏洛斯所發動的政變，使得原本一直治理光之國的法拉爾皇族瀕臨滅亡，而就在政變平息的五年後，由原皇家侍衛隊長『英雄-里斯特』所帶領的革命軍，發動了革命！隨即就在次年制裁了宰相夏洛斯，然而看似光復了法拉爾王國的英雄里斯特，卻被自已最親密的戰友塞西爾所背叛，因此戰死在沙場之中。手中掌握革命軍的塞西爾就在此時自立為法拉爾的新國王，然而法拉爾皇族殘留的血脈迪克王子，也在塞西爾自立為王後遭到無情的追殺，而再次的開始流亡的生涯……

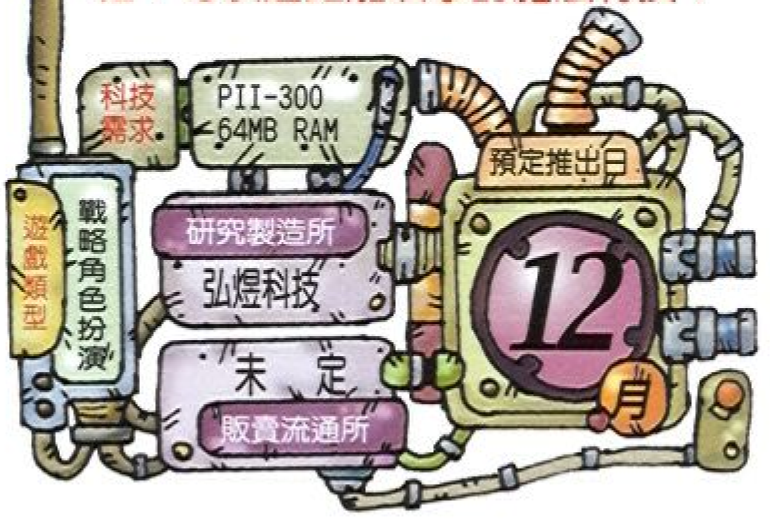


45度角的地圖

在《炎舞》的世界中並不是一張平躺的地圖，取而代之的是以45度為視角的地圖，而且在世界地圖上物件也是採取立體的方式呈現，玩家進入世界地圖時會發現在地圖上有許多的“據點”而這些據點就代表了一座城市或是一個戰場，而且隨故事的進行在地圖上還有出現新的據點哦！而《炎舞》的地圖是採取立體形的地圖，所以在《炎舞》中角色不管是移動或是攻擊都會受到地形的影響，而且戰鬥的結果還會隨玩家所站的位置不同而產生不同的結果，所以只要玩家站在比較高的地方攻擊，這樣是會對敵人造成比較大的傷害，因為《炎舞》是比較接近真實的戰略角色扮演遊戲，所以就連攻擊方向所造成的傷害，都會有所不同，就像背後偷襲所造成的傷害一定比正面攻擊大。



▲要對付在遠方的敵人就要用有射程，可以遠距離攻擊的魔法特技！





▲角色在移動或是攻擊時可都會受到立體的地型影響喔！

▲“暴風之刃”—這是風系的魔法

塑造完全屬於自已的角色

在遊戲中，玩家也和一般角色扮演遊戲一樣打倒敵人獲得經驗值來提升對角色的等級，但玩家可以決定角色升級所要提升的能力，也就是玩家可以把自已的角色訓練成一個攻擊力和生命力超高的戰士型角色，當然也可以把能力放在魔力和魔法值上面，讓這個角色變成一位精通魔法的大魔法師。玩家可以根據自己的喜好跟習慣的戰術來雇用傭兵，當然各種傭兵都有他獨自的特殊能力，就像魔法師可以從旁支援、弓箭手可以利用弓箭做遠距離的攻擊等。



以地形來製定戰術可是致勝的不二法門喔！



在遊戲也有像弓箭手這種可以遠距離攻擊的傭兵可以運用。



這麼精細的3D人物應該也是炎舞的一項特色。



在立體地形可是會左右角色移動的範圍！

在炎舞之中每個角色以及怪物都會屬於自己的必殺技喔！

施放出超強力魔法球

在遊戲中，玩家可以在戰場上找到7種元素石分別是『地、水、火、風、光、暗、無』，只要玩家拿3個原素石到城鎮中的魔法屋合成，此時會以原素石組合不同而出現不同的魔法球，要是排出特定的組合，還會出現傳說中的大魔法！而因為魔法球是屬於道具，所以就連戰士型的角色也可隨意的使用，所以施放魔法不再是魔法師的專利了。

在遊戲中每個角色都有專屬於自已獨特的必殺技，就像這種全畫面的特技。



人物介紹：

迪克．法拉爾

法拉爾王國的年輕王子。因為塞西爾的反叛而再次遭到追殺，而在革命軍之中並非全部的人都信服於塞西爾，就這樣迪克開始結合這一些殘存的力量，而再次的組成了新革命軍！

莎雅

法拉爾王國第3軍團的指揮官。因為莎雅的父親就是英雄－里斯特，更因為是莎雅是人類與妖精的混血兒，所以莎雅從小就具有超越常人的力量。

西莉絲

繼承魔王菲勒之血的魔族後繼者。在降魔戰爭中而遭到三聖王封印的魔王菲勒唯一的後繼者，而身為魔王的繼承人西莉絲自然而然的成為魔族的領導者。

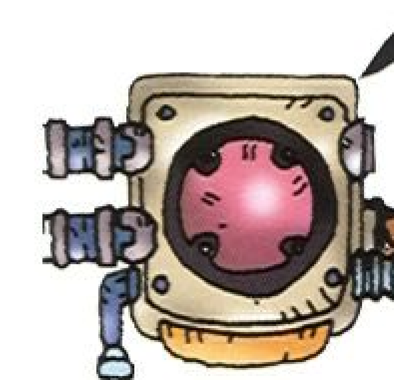
亞洛斯

人稱深紅流星的天才劍士！他和英雄里斯特一直都是最好的朋友，就在里斯特為了法拉爾王國戰死時的遺言"替我好好照顧迪克王子，讓他成為一個偉大的君主"就這樣子，亞洛斯背負起了照顧迪克的責任。



死神

一切成謎的敵方角色……



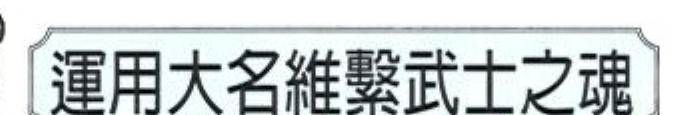
遊戲工坊

暗黑武士道

經過了長久的等待，「暗黑武士道」終於進入完成階段，並且即將發行了。這個以超越暗黑破壞神系列為職志的動作RPG遊戲，在經過我們多次的介紹之後，相信玩家們已經都大致都了解整個遊戲的型態了。在遊戲的完成階段，我們再就一些新增的部分做一次補遺，讓玩家更能了解這個遊戲的特色。至於「暗黑武士道」是否能夠和「暗黑破壞神」比美呢？那就要玩家自己試試看才知道囉！

策略養成也是遊戲重點

在「暗黑武士道」中，由於一次要同時控制四位武士，所以雖說遊戲是動作RPG類型，但基本上已經融入了許多即時策略遊戲的觀念。如果想要操縱得當，務必適時切換武士、更改戰鬥方式。而適當的培育武士也是重要的工作，由於一次只能派四名武士出陣，因此如何調配武士的成長，會是玩家最大的課題。千萬不要因為某位武士比較好用而冷落了其他武士，有些武士如弓箭手與劍客，在遊戲初期很強，但是到了中期就明顯成長減緩；也有些武士如法師以及忍者，初期雖然看似沒什麼用，但是到了後期卻能夠成為獨當一面的重要角色。因此如何均衡的培養你的武士們，是很重要的一件事。



運用大名維繫武士之魂

在七位武士的背後，遊戲中還有一位默默付出的大名。這七位武士中，每次只能派出四位上場，所以玩家可以透過大名來指派武士，沒有登場的武士，就會在大名身邊休息，恢復生命與氣。您可以隨時把陣中的武士傳送回大名身邊，也可以隨時把已經休息夠了的武士派上戰場。更重要的是，大名可以將陣亡的武士復活。但是大命的能力並非毫無限制的，這些動作都需要耗費大名的氣，還好大名的氣也會隨著時間而恢復。只有在氣足夠時，大名才能傳送武士、讓武士復生。善用大名的能力，才能夠持續發揮整支隊伍的戰力。在戰況危急時，最好能適時將傷重的武士傳送回大名身邊，派精力充沛的武士前來頂替。千萬不要等到武士陣亡之後再請大名救治，免得讓大名精疲力竭。

★武士陣亡時，大名能讓他們復活。



★武士的狀態與屬性，每一位武士都會有不同的武器專長。

★重要之處都會有傳送點，可免奔波之苦。

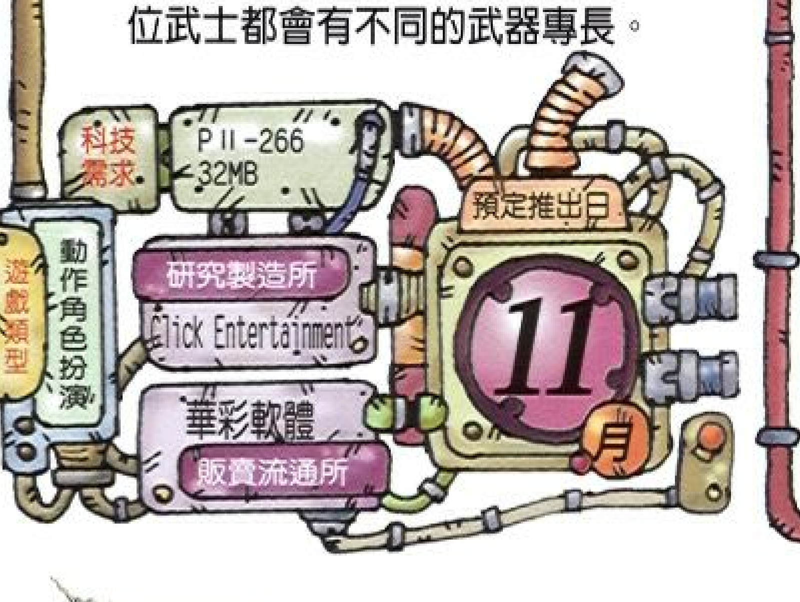


★剛開始，這三位武士是大名僅有的部下。



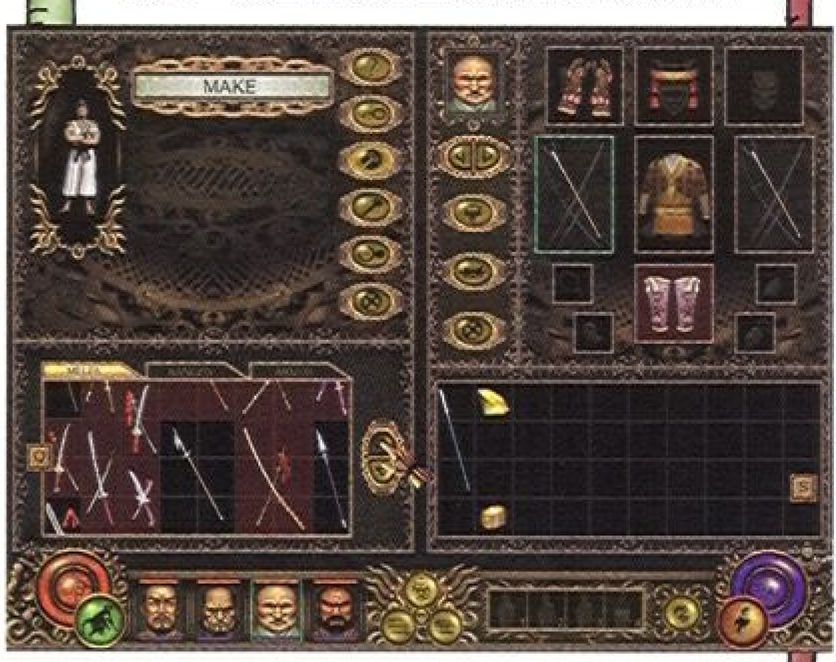
★大名可以召喚武士。





創新的鐵匠系統　打造神兵利器

在討伐黑暗之王的征戰中，武器裝備自然是不可或缺的。在任務初期會遇到一位鐵匠，他可以幫您打造出各式各樣的裝備。在任務進行中，只要撿到了用不到的武器裝備，您都可以將其送給鐵匠。鐵匠會把這些裝備都拆散成零件與原料，等到累積足夠的原料之後，您就可以請鐵匠幫您打造出更強的裝備。裝備可以分成三大類：肉搏武器、遠程武器以及護甲。此外，打造出來的裝備也有各種等級、敏捷度以及力量需求，符合條件的武士才能使用。鐵匠還會幫您把現有的裝備進一步強化。要是您撿到了適當的寶物，就可以把它鑲嵌到裝備上，變成可以發射火焰的弓或者可以抵禦雷電的頭盔等等超強裝備了！



★收集材料後，鐵匠可打造出更強的裝備。



★有好的裝備能增加攻擊力。



戰場上有許多武器可撿。





★共有12種陣形可以選用。

巧妙運用陣形　發揮最大戰力

在「暗黑武士道」中，將陣形變化應用得淋漓盡致。透過不同的陣形，隊伍可以展現出各種不同的風貌與戰力。遊戲共提供了十二種陣形，此外您也可以對各種陣形做調整編修，以符合自己的戰術。以下就是一些常用的陣形簡介：

毒蛇陣

攻擊力：B
防禦力：B
建議陣容：劍客、狂戰士、弓箭手、忍者

毒蛇陣的主力放在前方的兩位武士，他們會負責與敵人短兵相接，而中央與後方的武士則會視情況使用遠程武器以及法術支援。必要時，中央與後方的武士也會抽出武士刀，與前線的武士並肩作戰。

烏龜陣

攻擊力：D
防禦力：A
建議陣容：巨棍兵、狂戰士、法師、劍客

烏龜陣的陣形會讓全體武士緊密靠在一起，而且除非敵人接近身邊，否則武士不會主動攻擊。面對近身肉搏的敵人，烏龜陣可以有效凝聚隊伍戰力，集中火力攻擊最靠近的敵人。另外，在誘敵時，烏龜陣也是個很好用的陣形。

猛虎陣

攻擊力：A
防禦力：C
建議陣容：劍客、忍者、狂戰士、巨棍兵

猛虎陣中位於最前方的武士，他會主動攻擊任何視野範圍內的敵人，此時務必讓隊伍中的其他成員提供支援。猛虎陣可以發揮很強的威力，尤其隊伍中的武士都會抽出肉搏武器作戰，對付弓箭手或者法師時能夠有效包圍敵人。

鳳凰陣

攻擊力：A
防禦力：B
建議陣容：劍客、忍者、法師、弓箭手

鳳凰陣是對付單一強敵時最有效的陣形。四位武士會分別保持較遠的距離，並且以法術作為主要攻擊手段。膽敢踏入鳳凰陣之中的敵人，必定難以全身而退。

法師與忍者是這個陣形的主力。

可汗(Kohan)

有了這批英勇的部隊，還怕有什麼事情做不到嗎？衝啊～魔王算什麼，有我阿雷斯在，你還不快點投降！咦？怎麼了，薪水什麼時候發？這個…能不能下個月再發呢？這個月手頭有點…啊！你們別走，回來啊～～(Q_Q)

▼戰鬥的場面

獨特的資源生產方式，以有限的資源生出更多的資源

《可汗》最特別的地方在於資源的運用方面，舉凡黃金、石頭、木材、鐵礦，甚至是魔力，都不必像以往大多數的即時戰略遊戲一般，要先生產出一大堆的單位，跑東跑西地挖掘資源。各位玩家所要具備的，是善用手上一開始就有的黃金來做完善的分配，依序開發科技，藉以取得資源及後續的生產戰鬥連隊參予戰鬥。總而言之，如何在最短的時間之內，以利滾利，讓手上的黃金可以生出更多的黃金或其他各式重要的資源，玩家就可以用最快速的速度，產出大量的兵種，一舉進攻對手。

認清各派系的特性，選擇適合自己使用的派系

在《可汗》中，除了劇情模式時無法隨意選擇各個派系之外，其他時間當你選擇多人對戰或自訂劇情模式時，你都可以自由選擇遊戲中的席亞、委員會、君主主義者、民族主義者這4種派系來使用。每個派系之間，都有不同的特殊兵種，以及特別強化的科技。不同的選擇，都需配合不同的策略運用，想要贏得最後的勝利，你就必須學著建立殖民地，藉以在殖民地中開發各種新的科技來強化你的派系。在自訂劇情和多人連線模式中，每一個派系都會有一種特殊的科技技術，以建立出該派系特有的精英連隊單位。此技術與其他技術不同，即使是盟國團隊也無法共同使用。以下為各派系有的精英連隊單位。

席亞：虛幻魔獸
委員會：精銳弩兵
君主主義者：龍騎兵
民族主義者：精銳護衛

▲資源供給與需求介面



▲隨時注意補給區域是很重要的

▲各個殖民地的研發程度，有表單讓你一目了然。



派系簡介

■席亞(Ceyah)

席亞可汗屬於孤立無羈絆的個體，他們背棄了可汗民族應有的法律和道德觀，自私而且暴力。在大災難發生後，擅長施行黑暗邪惡魔法的席亞可汗，更結集鬼影的爪牙，進行各種恐佈邪惡的儀式，並召喚凡人奴隸的屍骸為其作戰，對於現今的卡登而言，席亞可汗的危險程度幾乎與當初的大災難不相上下。


席亞殖民地

■委員會(Council)

委員會可汗組成的參議院政府是由社會中上流人士輪流擔任的，並且透過裁決委員會來負責國家、藝術和科學等事務，進而發展出可汗文化。在大災難後甦醒的委員會可汗，很少還存有當時的記憶。在委員會可汗統治下的都市，多半充滿快樂、強調藝術與科學的發展。委員會派系的建築設計，具有流線的造型與變化，比較能與大自然融合。


▲委員會殖民地


▲建築元件空格

■君主主義者(Royalist)

這個派系的可汗是大災難後倖存的最後統治政府。君主主義者可汗開始採納家族導向方法，利用具有血緣關係，並且較擅於掌控戰爭形勢的凡人來進行統治。這是可汗最後幾天的統治方式，但許多倖存者後來都成為不同王國的統治者，希望儘可能地延長可汗社會的生命。君主主義者可汗在他們的記憶深處有著過去熟知的社會，不過在和凡人共同生存了數百年後，已不容易找到他們的蹤跡。君主主義者所控制的都市與凡人的都市極為相似。

■民族主義者(Nationalist)

民族主義者可汗是從高等委員會中所分裂出的一個政治團體。這個團體認為可汗社會日趨麻木，認為唯有制定出嚴格的法律及政策，才能避免可汗社會的滅亡。可汗民族主義者治理人民的方式，只重結果而無視其採取的手段，他們甚至願意利用鬼影來推動議事。他們在乎的只是如何讓可汗回復往日的光采而已。

各個派系的特色

派系	建築物加值	派系獨門升級	派系獨門單位
席亞	建築物健康程度+20% 骨戰士和暗影獸護城連隊 連隊數目限制+1	城堡塔台 夜之降臨 魔力之塔	僵屍、骨戰士、幻影、惡魔、暗影獸、骨弓手、闇鬥士、巫師、虛幻魔獸、暗影惡魔、暗影教士、血祭師
委員會	殖民地升級成本降低25% 殖民地稅金收入增加20% 殖民地升級時間縮減20%	魔法師 城堡塔台 信仰之光	魔法師 精銳警兵 傳教士
民族主義者	殖民地補給區範圍擴大20% 殖民地建築元件位置+1 殖民地升級成本增加25%	工廠 夜之降臨	召喚士 精銳護衛 殉教徒
君主主義者	較大的護城連隊 總連隊數目上限+1	駐紮住宿處 永恆之道	冰巫女 龍騎兵 戰牧師


▲搜尋遺跡，有時就會找到失落的護身符哦！

▲可供選擇的科技

霸王別姬

霸王一生功績彪炳、英勇神武，可惜卻落得烏江自盡的下場。現在透過這遊戲來平反一下，讓霸王有機會再度逐鹿中原，創立萬世基業。說到這個，最近機緣下得到一把刀，酷似傳聞中的西楚霸王刀，傳說要是誰能擁有這把刀，就能得到天下，不知道是不是這把呢？

訴說西楚霸王一生的淒美故事

《霸王別姬》屬於傳統RPG類型，為了凸顯特色，特別參考原作故事，採取史書中所描述的風俗民情。故事自項羽十八歲開始，因國仇家恨，抱著推翻暴政的信念走上廣結俠義之士的歷險旅程。除了悲壯的戰爭情節外，還穿插與虞姬間淒美動人的愛情故事，在一片RPG的市場，這套遊戲除了可回味千年前的歷史故事，還可親嚐動容的愛情故事，裡面是否包含了不為人知的辛酸和淚水？就留待玩家們在遊戲裡仔細地發覺吧！

▼強大的雷擊法術







▲遊戲主介面

採用京劇為角色設定的參考

「京劇」是我國的國粹，它以臉譜和服飾深刻的刻畫了角色的性格和在故事中的位置，脫離了純粹的戲劇範疇，藉著它，無數的歷史故事活靈活現的展示在我們的眼前。遊戲中的主角特別採用了京劇的服飾或臉譜，重點的刻畫角色的性格、突出京劇的風格，使玩家對京劇這一國粹有新的認識，也使非玩家對這一新款的遊戲產生濃厚的興趣。









科技需求：未定
遊戲類型
研究製造所：新瑞獅
販賣流通所：未定
預定推出日：12月

遊戲各系統介紹

■戰鬥介紹

當與地圖上的可見敵相遇時就會發生戰鬥，可選擇1～4人進入戰鬥。在戰鬥時須選擇各人的戰鬥方式，戰鬥過程中可根據各人情況進行調整，戰鬥時可選擇的指令有：物理攻擊(設有連擊系統，即每次打擊時有連擊顯示，當玩家正確的輸入時便可形成連擊，給敵方更大的物理傷害)、魔法攻擊或特技攻擊(根據角色的不同而有魔法與特技的區分)、合體技攻擊(因不同的角色有相生的特技可同時合併使用，這樣不僅可以增大特技的威力，還可對兩種不同屬性的敵人產生傷害)、怒氣反擊(因角色設有怒氣槽，當怒氣槽滿後便可用大威力的特殊技進行反擊)、道具使用(包括投擲道具給敵方以傷害)、防禦(可恢復自身角色百分之五的生命)、撤退(撤離戰場，但有一定的成功率)。



▲角色狀態欄

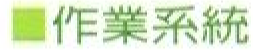
■升級系統

遊戲採用RPG的傳統升級模式，以戰鬥所得的經驗值來提升角色的等級，但角色的特技或法術可通過戰鬥或特殊道具來提升。等級的提升將會增加角色的生命、魔力、力量、體格、敏捷、防禦等數值。

■道具系統

遊戲中，道具可以通過戰鬥和購買得到，而金錢則可通過戰鬥和特定的劇情來得到。角色的裝備(武器和防具)在遊戲中是可以鍛造以提升攻防能力，且不同的種類可鍛造增加不同的屬性，使得角色的屬性不再是單一，各種不同的裝備對於不同的角色將會有限制性(即男或女的區別)。





■作業系統

遊戲中全程採用滑鼠控制，同時遊戲支援熱鍵功能。在戰鬥模式時，可用熱鍵來控制幾個戰鬥選項，這對玩家的控制速度將大大提升。除此之外，還提供了四、五種富有古代楚國色彩的迷你小遊戲，讓你有不同的感受。

■時間系統

遊戲採用真實時間制。即有白天與黑夜的變化。白天地圖上敵人較少且能力較弱，而夜間則是敵人和怪獸頻繁出現的時期，雖有強大的怪獸，但也可獲得大量的經驗、金錢和好的道具、物品，且會發生特定的劇情。



人物關係圖

項梁 → 秦始皇：仇恨
項梁 → 項羽：叔叔
項羽 → 項梁：侄子
項梁 → 田珊：關心
田珊 → 項羽：喜歡
項羽 → 田珊：妹妹
項羽 ↔ 虞姬：戀人
虞姬 → 秦始皇：仇恨
趙高 → 秦始皇：控制
趙高 → 虞姬：父親
虞姬 → 趙高：仇恨
項羽 ↔ 龍且：朋友
項羽 → 王雲：朋友
王雲 → 項羽：情敵
虞姬 → 王雲：沒感覺
王雲 → 虞姬：暗戀
田珊 ↔ 龍且：忘年交
龍且 ↔ 王雲：懷疑
趙高 → 王雲：利用
王雲 → 趙高：徒弟
龍且 ↔ 張良：朋友
龍且 ↔ 韓信：朋友
張良 ↔ 韓信：志趣相投

遊戲工坊

餅乾夢工坊 Cookey Shop

呵呵！這裡可以開店耶！是一家餅乾店呢！真好！我從來都沒開過店說！當老闆賺錢錢好像很有趣哦！不知道父王會不會讓我也開一家像這樣可愛的店呢？嘿嘿，到時候我就要叫每個人都要來買餅乾，不可以不來，對了！叫沙雷納帶騎士團他們來好了，不買的人不能出去，呵呵，真是好主意，就這麼辦^o^y！





老闆的評語



裝潢是客人對餐廳的第一印象

在魔法世界中開餐廳

能夠擁有一家完全屬於自己的餐廳相信是許多玩家們的夢想；但是，要經營好一家餐廳靠得可不只是一手好廚藝和熱誠而已，其它像是店內的裝潢、服務人員的雇用、上菜的效率、和各種突發事件的處理等，都是一名經營者所要面對和解決的課題。而這款融合了角色成長成分的經營策略遊戲「餅乾夢工坊」，讓玩家享受到在魔法世界中經營一家小餐館的樂趣，更重要的是，遊戲中多樣的經營要素設定，還可以讓玩家感受到一家餐館的營運過程中，那種全心投入於各種繁瑣事項的成就感。

三個可愛的主角

遊戲中提供了Jeras、Purea、Kini三位主角供玩家選擇，而且每位主角都有其各自的理想與他們開始經營咖啡館的契機，這三個人都正好在他們人生的轉捩點來到了一家小餐館Cookey Shop門前，而好心的餐館老闆說，只要主角能夠在一年之內重振餐館的往日風光，並榮登名譽殿堂，他就願意把餐館的繼承權交給主角。所以說，玩家們經營Cookey Shop的路程也就自此開始囉！



奇怪的自戀型客人

裝潢是第一印象

要能夠讓您的餐館榮登名譽殿堂，玩家就必須想辦法逐漸提升餐廳的等級，讓原本默默無聞的Cookey Shop能夠成為餐飲界中受人矚目的新星。而餐廳的升級條件總共分店面、料理、財政等三大評價；其中，店面評價首重裝潢設計，遊戲裡的室內裝潢有餐桌數量、牆壁、地板、地毯等評量項目，由於一開始您手上的資金有限，所以也只能沿用原本就存在的破舊木頭桌椅，或是貼貼一些看起來相當樸素的壁紙。







安排服務生的工作項目

掌握速度

此外，速度也是店面評價的另一大課題，而掌握速度有兩大要素：一是您處理料理的快慢，另一個是服務生的效率。當客人們點了餐之後，您就必須進入廚房處理料理，而此時影像速度的關鍵就在於食材的補給，要是廚房裡少了所需要的食材的話，您就會沒辦法馬上做出那道料理來；不過，遊戲也另外提供了緊急叫貨的功能，但是，食材的花費會比平常外出購買要貴上許多喔～至於服務生的效率除了體力上的差別外，平常您還得多加注意他們的疲勞值，適時地讓他們輪班休息；要是他們值班過長都沒有休息的話，不僅速度會越來越慢，情緒也會大受影響，嚴重的還會辭職不幹唷！



餐廳目前大致上的狀態



打倒會影響客人的怪物



到料理學院去學習料理方法

料理自動化

至於料理方面，玩家會隨著經營餐館時間的增長而逐漸得知更多道料理的製作方法，並且慢慢精進自己的手藝；尤其，遊戲中還有一項特殊的料理自動化設計，可以讓您不必再進入廚房一一調和食材製作料理，而是在客人點菜之後，該道料理就會直接出現在快速欄裡，此時您就可以直接點選該料理送到客人面前，以免除每一道料理都需要經過繁雜的製作過程。不過，要製作自動化料理是需要經過學習的，每一道料理都有它自動化所需的料理評價，在達到所需的評價點數後，您才可以去找師傅習得該料理的自動化技能。

玩家會隨著經營時間的增長而得知更多的製作方法

恐怖的經費問題

而關於財政更是在遊戲裡時時刻刻都會讓您感受到壓力的一項，因為當玩家接手餐館後，您就會發現原來資金是那麼地迫切；一會兒是裝潢費用、另一邊又是餐具食材購買、還有人員雇用以及學習料理技巧的花費等，都如惡夢般地盤旋在您的腦子裡。而且，資金也會因為成本耗費而一天天減少，要是您無法讓餐館的財政隨時間增加的話，您餐廳升級的財政評判還會因此逐漸下降而無法達成升級條件呢！



財政是在遊戲裡會讓您感受到壓力的一個項目

餐館的收入會影響餐廳升級的財政評判！

為最重要的人客而戰

「餅乾夢工坊」除了讓玩家經營餐館外，還另外加入了角色扮演的成分，也就是說玩家的人物等級其實是會成長的；遊戲中，玩家還必須與您所經營的餐館環境產生互動，由於您所處的是一個魔法的世界，所以說在這個世界裡必然也存在著不少的怪物，而這些怪物對您餐館所產生的影響就是顧客的數量。因此，玩家要是發現來店裡的客人明顯減少時，您就要注意是不是因為附近村莊的怪物數量增多，所以阻隔了顧客的光顧；作為一個有抱負的餐館經營者，怎麼能坐視這些怪物去影響餐館的生存呢？當然還是扛起刀劍法杖，為最重要的客人而戰囉～所以說，經營一餐館還真不是一件簡單的事情呢！

遊戲工坊

天使演唱會

綜合冒險以及音樂的遊戲還真是少見，別看我長得對音樂一竅不通的臉，其實我可是節奏DJ的專家呢！這麼簡單的樂譜怎難得了我呢？看我大顯身手，成全你倆的夢想吧！



◀ 託她的福捉到了偷錢包的小鬼

▲往左走？往右走?

充滿夢想的音樂世界

《天使演唱會》是日本工畫堂的黑貓組繼《小魔女帕妃》系列後所推出的新作品，不像《小魔女帕妃》般背負著龐大的債務，而是投入另一個充滿音符與夢想的甜蜜世界！

離開故鄉的山村，主角高奇搭著商隊的馬車，前往地方都市哈芬。哈芬只是夢想的起點，高奇的目標是參加王都舉行的音樂大賽，彈奏魔法樂器佛堤爾琴，成為名揚天下的音樂家。然而，想成為音樂家的人並不只他一個，他的青梅竹馬莎菲雖然是個還不成氣候的歌手，但她也想參加這場音樂大賽，成為一名真正的歌手。於是兩個人便結伴離開故鄉，踏上參加音樂大賽的旅程。



▲彈錯也不能亂了手腳，莎菲可是會一直唱下去的呢！

兩人雖然是一起長大的玩伴，但從前一陣子開始，高奇漸漸把莎菲當成異性看待，一點一滴地投入感情。在追逐夢想的漫長旅程中，兩人將會接觸對方的內心，面對重重的困難與考驗，而高奇的感情是否能開花結果？是否能順利參加音樂大賽、實現夢想呢？這一切的一切全靠玩家的實力與選擇了。

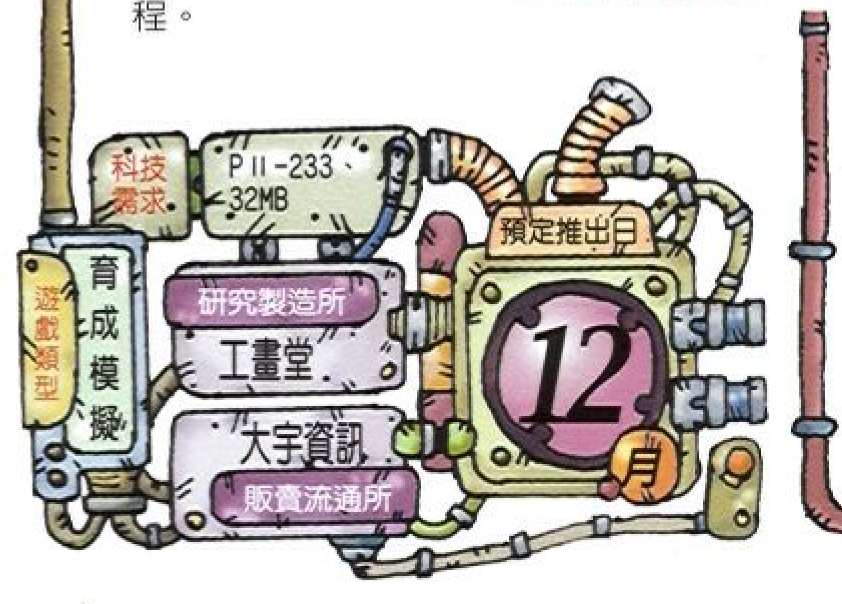
結合音樂與冒險的新風貌

這可不是個普通的文字冒險遊戲，猛按空白鍵、看完美美的事件圖就破關的。扮演主角高奇的玩家您可得善盡伴奏的職責。在旅行的途中，總是會遇到演奏的機會，玩家要好好運用佛堤爾琴為莎菲作出色的伴奏。演奏的方法相當簡單，準備好鍵盤，把手放在鍵盤上的ASDF與JKL+(或是；)鍵上。開始演奏的時候，一連串的音符會從畫面下方的五線譜右方向左方移動。這時請配合莎菲的歌聲，在音符移到五線譜左方的框框時，抓準時機按下與音符相對應的按鍵即可。

在畫面左下方有表示評價的五個臉譜，玩家至少要點亮四個臉譜才算過關。不只要按對鍵，還要”連續”按對(也就是所謂COMBO的概念)才能使分數與評價一直上升。要是失誤按錯的話，分數雖然不會下降，評價點數卻會倒扣，而且莎菲和高奇的動作也會跟著失常。不過遊戲的設計還是很仁慈的，即使評價點數降到最低點，還是會讓玩家演奏到最後，還可以一再挑戰！



▲怎麼走都會遇到這個奇怪的女人…





對話的選擇會影響到往後的劇情發展

當主角到了一個新地點，也就是進入新的關卡，從此展開冒險的部份。與莎菲和其它人對話時，有時得作出抉擇，這個時候的選擇不但會影響故事的進行，甚至影響和女性角色之間的好感度。而且主角在大地圖上選擇下一個目的地時，玩家可以自由選擇行進的路線。遊戲共有22關，破關一次並無法走遍全部的點，所以玩家想要了解更完整的故事、收集更多的事件圖，就得多玩幾遍了。

◀ 遊戲主選單



▲不小心也是會GAME OVER的







遊戲模式介紹

遊戲有以下幾種模式的設計，讓玩家不只體驗高奇與莎菲的旅程，還能享受其它的樂趣。

〔故事模式〕

也就是遊戲最主要的部份，完成高奇與莎菲的圓夢之旅。

〔自由模式〕

直接演奏歌曲，但您必須在過關之後才能增加新的曲子　，進入遊戲前只有一首歌可選擇，玩家倒是可以先在這裏熱熱身，適應演奏的方式與指法。



▲自由模式，可在此練習曲子

〔旅行的回憶〕

收錄旅行中發生的事件畫面。

〔比賽模式〕

隱藏模式，必須在故事模式破關後才會出現，玩家可以任意選擇三首曲子，以贏得高分為目的。

〔計分板〕

玩家可以在此觀看故事模式與比賽模式裏的得分記錄。

ストーリーゲーム・ランキング

1st	10000 Points	KAKI
2nd	9000 Points	MATU
3rd	8000 Points	KAIA
4th	7000 Points	TAKE
5th	6000 Points	OUNO
6th	5000 Points	TATE
7th	4000 Points	SAIT
8th	3000 Points	BABA
9th	2000 Points	NAGA
10th	1000 Points	YOKO

▲計分板，試著挑戰紀錄吧！

遊戲工坊

江湖本色 Max Payne

哈哈，本魔王閒暇之餘，會喜歡去看一些精采的動作電影來消磨時間，其中鑾喜愛吳宇森那種運鏡的英雄式電影，常常恨不得自己就是電影中的主角，現在竟然出現一款遊戲，可以讓玩家們親自操控遊戲主角做那種英雄式的動作，並且在今年八月的全美PC game排行榜擠下蟬聯數週冠軍的《暗黑破壞神Diablo》，這款奇特的遊戲就叫做《江湖本色》（Max Payne）。



就像是一部精彩的好萊塢動作電影！

這就是所有人看過《江湖本色》(Max Payne)以後的第一感覺！Remedy Entertainment完美的把動作電影中最吸引人的部分與射擊遊戲結合起來，使玩家感受到了一種前所未有的新鮮感和刺激感。用滑鼠可以做出以前任何一款遊戲都做不到的動作，例如左右魚躍射擊，朝前方飛身魚躍射擊。假如玩家能一槍命中對方，就可以看到極其



▲可以看到一顆顆的彈殼在空中飛舞

精彩的特寫鏡頭！！這些在以前的遊戲中從未出現過的內容，這次都一一亮相。例如其中的一個場景：主角麥斯(Max)走近一扇門，一腳把它踢開，然



後飛身撲了進去。遊戲馬上自動轉換成了慢動作模式。匪徒們驚慌站起來拔槍，這時麥斯開火了，彈殼徐徐的彈出，一顆顆子彈在空中劃過，敵人逐一中彈慢慢的倒下。最後麥斯站起身，兩把烏茲衝鋒槍的彈夾落到了地上。另一個經典場景是在地鐵站中的戰鬥，其中包括子彈射擊的軌道描繪，在每擊倒一位敵人的瞬間遊戲會自動放慢速度，並且會自動切換成最佳的視覺角度，顯然遊戲這方面的表現主要是受了某些電影的影響。將電影的手法引入遊戲，本來陰暗的遊戲，就因此變成了大家完全能夠接受的所謂暴力美學。

新引擎的成果

這款遊戲的畫面做得實在是非常的漂亮，武器模型擬真到玩家可以觀看槍彈入膛的過程，甚至連槍管內的螺紋都看得一清二楚。 人物的臉部表情已經接近於真人的樣子，而且人物的反應也非常真實，人物受傷的部位不同，會產生不同的效果。這些都得感謝Remedy特意為這部遊戲開發了一款新引擎，因為有它的幫助，所以遊戲的環境顯得異乎尋常的逼真和細緻。圖形引擎中一個重要技術就是讓製作小組傲視群雄的無線電光學技術一在無線照明模式下計算並結合物體表面生成所有光源效果，使得它的效果遠比其他遊戲中使用的動態光學技術要來得逼真得多。不過相對的

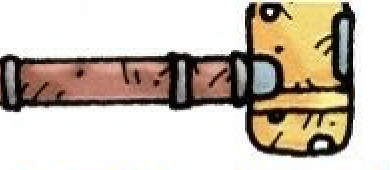


▲子彈攻擊後的彈痕清晰可見



說，精緻畫面就需要好的配備，尤其在要求畫面跑得更完美的時候，所以在進行遊戲之前，先得好好擴充電腦配備。

科技需求：PII-450、96MB
遊戲類型：3D動作遊戲
研究製造所：Remidy Entertainment & 3D Realms
販賣流通所：華義國際
預定推出日：10月



不同於一般遊戲的特殊遊戲進行模式

◆「慢速對峙」模式

《江湖本色》的「慢速對峙」(Bullet-Time)模式正是遊戲的精髓，毫無疑問的可以說是玩家最期待的功能，因為當它被啟動以後，遊戲中的動作將變得相當緩慢，玩家可以非常清楚的看到玩家（或者敵人）開火時子彈離開槍管並射向目標的過程，特別是一些危險的場景幾乎是一種相當漂亮的藝術表現：麥斯每使用一次慢速對峙，都會消耗掉一些「對峙能源」，而這種能源會隨著時間慢慢恢復。設計師的藝術才能在《江湖本色》中表現無疑。在絕大多數場景中，玩家同時遭遇的不會是一個敵人，而是一大群敵人。在槍戰過程中，最後一個敵人倒地之前，整個畫面一下靜止，鏡頭開始圍繞敵人做移動，而且在同一時刻，鏡頭將會從完全不同得角度進行切換。

▲遇到敵人，可以考慮切換成「慢速對峙」模式

◆「射擊躲避」模式

《江湖本色》還有一種與bullet-time效果不同的模式叫做「射擊躲避」(Shootdodge)。如果玩家在X平面的八個方向上移動時使用動作鍵，麥斯將利用bullet-time在非常短的時間內朝那



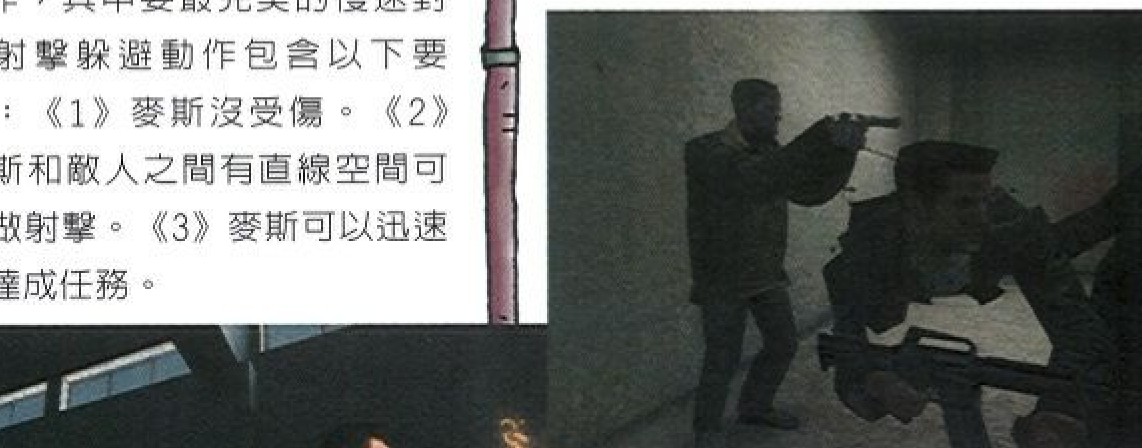
▲中彈了，希望傷得不重

個方向飛躍。一旦麥斯完成了他的飛躍動作，這種效果將會自動解除。當玩家在空中的時候，玩家可以用滑鼠自由觀察和瞄準各個方向，而且麥斯還能在空中完成射擊的動作。接下來向大家介紹如何施展完美的射擊躲避(Shootdodge)動作，其中要最完美的慢速對峙射擊躲避動作包含以下要素：《1》麥斯沒受傷。《2》麥斯和敵人之間有直線空間可以做射擊。《3》麥斯可以迅速地達成任務。

▲小心，別撲過頭了

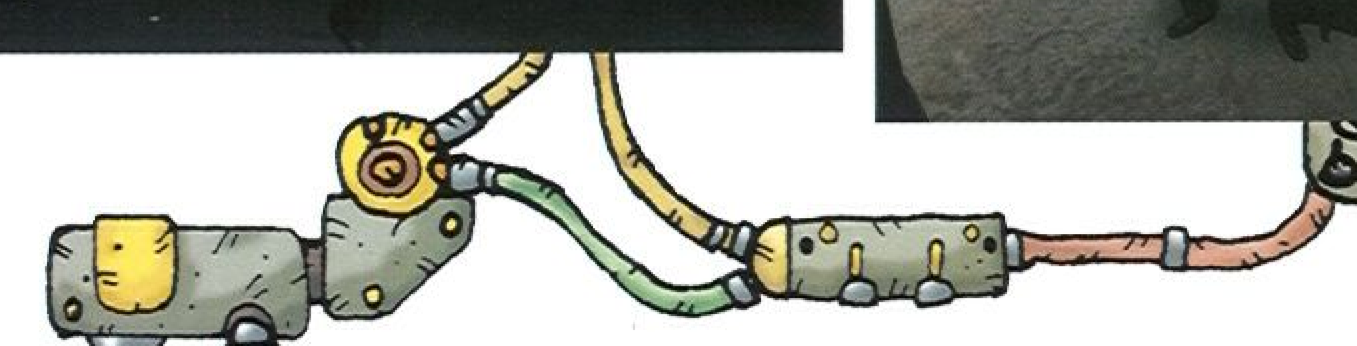
當玩家要施展射擊躲避的時候，最好有安全的障礙，像是可以躲在走道的另一端，或是牆角，這樣子麥斯才不會在施展射擊躲避之前就先受到傷害。雖然玩家也可以向前施展射擊躲避然後轉向左或右邊，但是這樣做其實會讓玩家馬上成為槍靶。因此最好的方法是向後施展射擊躲避，或是先向後再向左或右施展射擊躲避。如果玩家向後退，那麥斯離敵人的距離就會加大，因此對敵人來說麥斯就會是一個比較小的目標比較難打中。

有些有障礙的場合並不適合施展射



擊躲避的動作，像是在柱子或是翻倒的桌子後面，因為這些障礙會阻礙麥斯對敵人開火的動線。除非玩家是要閃到這類型的障礙之後，不然這樣做只會浪費掉對峙能源。所以最好是讓麥斯朝向角落、箱子等障礙的方向前進來做射擊躲避的動作。一旦射擊躲避的動作做完，麥斯將會慢慢地從地上翻起，這個時候，麥斯是很容易變成槍靶子的，所以在障礙物的掩蔽之下，可以避免敵人在這時給予玩家痛擊。







搞鬼！嘿！嘿！嘿！

恐怖喔！幸好七月已經過去，才不怕這鬼玩意兒了。可是…要是每個鬼都像卡士伯一樣可愛的話，跟他交朋友都來不及了，怎麼會忍心傷害他呢？！不如就來我的旅店工作好了，還可以招攬顧客呢！(^_^)

欲排師兄弟次序，抓鬼功夫見真章

傳說中的抓鬼大師雷米達，擁有這世界所有鬼怪的知識及各種驅鬼的方法。他一生周遊各國研究各種鬼怪，也收集不少鬼怪。他參考古代文獻(據說是西遊記)加上現代科技研究出一種「搜魂瓶」，可以將鬼怪封在裡面，方便他到處攜帶研究。也由於他在研究的過程中，無意間也替不少被鬼怪所困擾的人民解決問題。所以一般尊稱他為－－抓鬼大師。

周遊各國多年後，雷米達帶著辛苦收集的66隻鬼怪回到自己所居住的城市。雷米達在世界各國見到資質不錯、有緣的人會收他為徒，總共收了六個徒弟。因為雷米達所學很雜，每位徒弟所學專攻都不相同，當雷米達回到居住的城市時，便召集六名徒弟到所居住的地方介紹彼此認識。當六名徒弟到了後，就互相較量彼此的本事，雷米達收徒時並沒有設定每位的排行次序，結果徒弟一聚在一起就爭吵不休。一次的鬥法中，不小心把雷米達的實驗室燒毀了，而收容著66隻鬼怪的「搜魂瓶」也被打翻，66隻鬼怪一湧而出跑到四個城市去，原本詳和的四個城市一下子變成鬼哭之城。

雷米達一氣之下臥病不起，而抓回這66隻鬼怪的任務就交在這六名徒弟身上，他的六名弟子決定替師父抓回66隻鬼怪，也趁機比較一下誰的功力較高(當然也有人傳說這是雷米達的考驗)，一場決定誰是抓鬼大師的比賽就要開始了。

有點愛哭的蒂娜

膽小卻法力強大的道雲

在一般行走時將不會有一格一格的方塊

角色的狀態

選擇角色及設定遊戲的條件

抓到的鬼怪

科技需求	未定
遊戲類型	益智
研究製造所	昱泉國際
販賣流通所	未定
預定推出日	12月

好玩易懂的大富翁玩法

一開始由六位主角中選一位，然後選擇要三～六人玩，最低是三人參與遊戲，人數越多難度就越高。每個人都有最低的裝備配置，卡片則隨機分配，然後設定遊戲長度，接著大家就進入遊戲中抓鬼去吧！

遊戲方式跟大富翁相同，一開始每個人都有一定的金錢跟一定的法力，行走的距離由骰子決定。遊戲中的主要目標是降妖伏魔，你驅過鬼的房子就會有你的記號並變成你的地盤，別人經過你的地盤就要付過路費。利用特別的法術或道具，你也可以將別人的地盤轉變成自己的。

遊戲中隨時可以檢查別人目前的狀況，如果對方收集了不少鬼魂，你可以發一張符咒讓他們都跑光，讓他重新再抓起。遊戲的勝利就是誰在一定的時間中，抓到最多的鬼怪者獲勝。遊戲主要事件是以抓回 66 隻鬼怪為主，而加強法力、獲得道具跟陷害別人則是次要事件。





日本地圖彩稿

有趣刺激的紙牌系統

遊戲中行走時跟抓鬼戰鬥的表現都有一套紙牌系統，不規則的給牌模式，讓整個遊戲多一點趣味性。遊戲一開始會有固定數量的紙牌，隨著主角靈格的不斷提高，紙牌數也會不斷增加。紙牌使用一張就會補一張，行走時有行走時的紙牌，戰鬥時則有戰鬥用的紙牌。



選好地圖後就可開始遊戲囉！



各有特色的四大場景

遊戲是以四個不同國家為遊戲場景，有中國、埃及、日本、英國，整個場景讓遊戲看起來更活潑生動。各類鬼怪藏匿在不同的遊戲物件中，如吸血鬼的棺木、垃圾桶、紙箱，玩家每每打開(或進入)時會有意想不到的意外驚嚇。地圖的設計是整體性的，遊戲中你不會感覺畫面中充滿格子，只有在行走時才會看到格子的出現。



英國地圖彩稿

充滿未知的驅鬼行動

遊戲沒有蓋建築物的功能，而是以幫助市民驅鬼來取得地盤，做為個人勢力範圍的建立。但不是你一定有能力驅鬼搶這個地盤，有時能力不夠只能驅逐，但有可能還會被鬼怪入侵地盤。地盤的靈力跟收服者的靈力高低有關，如果收服者靈力降低，被入侵的機會就會提高。



從搜魂瓶跑出的鬼怪，進入到城市的每一棟房子，當玩家到這一格時，電腦會問你要不要進入，當你決定進入就代表你要驅鬼。鬼怪有可能比你強，這時你就會受到傷害；如果你比鬼怪強則收服鬼怪又獲得地盤，所以在遇到驅鬼時要注意不要硬拼。不過你很難知道哪一個房子有什麼鬼怪，這就是遊戲的樂趣所在，隨時都在冒險跟探險。



遊戲工坊

悠遊記

厭倦一成不變的大富翁嗎？看膩了一般傳統的「西遊記」劇情嗎？這次《悠遊記》將顛覆玩家腦袋中大富翁和「西遊記」的刻版印象，帶領玩家進入天馬行空的搞笑世界中，保證讓玩家笑到沒力！！



這就是想要收拾元寶的唐僧師徒



令人噴飯的無厘頭故事

玩家們一定聽過「西遊記」裡，唐僧師徒四人前往西天取經的故事，原本各據山頭、強擄民女、無惡不作的孫悟空、豬八戒、沙悟淨等三妖，因此獲登仙班、得道成仙，這個原本鼓勵妖怪從良的勵志故事，卻形成了大批妖怪們聚眾前往西天取經的群衆運動，這個史上最偉大的妖怪運動沿途造成的環境破壞、垃圾污染與對青少年身心的不良影響，使得人間混亂、天庭震驚，於是玉皇大帝下令鎮壓屠殺前往西天取經的妖怪們，以遏止亂事擴大，這場差點使妖怪滅絕的的劫難事件，史上稱之為「妖怪的黃昏」。

在長安城附近的魔方村中，有個人見人怕的無敵、自大、暴力小妖怪－元寶，在一天午睡過後，發下了前往西天取經的弘願，於是，村民們歡欣喜悅的送走這個瘟神，卻不知道一場席捲天上人間的災難已經降臨，原來具最新的八卦消息指出，妖怪界即將出現一位帶領所有妖怪前往西天取經的妖怪救世主，這個消息引起了天庭當局的嚴重關切，玉皇大帝特命唐僧師徒四人前往人間調查事情真相，一場人、神、妖、魔、畜的全面戰爭於是開啓……

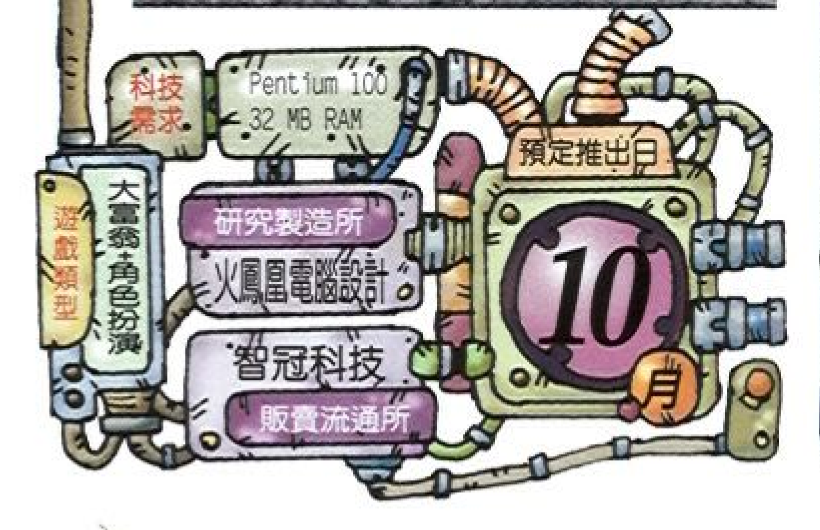


隨機抽取卡片來決定接下來的行走步數

加入角色扮演的另類大富翁

《悠遊記》這款遊戲在單純的大富翁遊戲中，加進了大量角色扮演元素，並把大富翁輕鬆活潑的的遊戲風格，大幅度的誇張化、辛辣化，製造出夠劇衝擊性的遊戲樂趣，遊戲中玩家將扮演元寶，跟隨元寶「2266」的思考模式來進行這場令人噴飯吐血的取經之旅，因為元寶壞到骨子裡、笨到要死的小妖怪，所以絕對不會安安份份、正正經經的一步一腳印的前往取經，再加上唐僧師徒四人的亡命追殺，不顧道義的妖怪夥伴瞎攪和、扯後腿，遊戲分成幾道關卡與特定的任務，來交叉串起每一段令人拍案叫絕、出乎意料的笑鬧情節，每一道關卡裡都有不同的任務





科技需求：Pentium 100 32 MB RAM

遊戲類型：大富翁+角色扮演

研究製造所：火鳳凰電腦設計

販賣流通所：智冠科技

預定推出日：10月



與過關條件，玩家必須運用各項道具、手段來完成遊戲中賤到極點的任務通關條件。

在《悠遊記》的大富翁棋盤式的事件格中，增加了許許多多牽扯劇情線索與過關條件的各種特定、不特定劇情事件格，當玩家進入此類事件格後，就會展開各式各樣異想天開的劇情，就像角色扮演遊戲中的劇情攻略一樣，玩家必須解開一道又一道主線以及支線劇情事件的謎底或條件，才有辦法繼續前進，秉持著大富翁遊戲老少咸宜的遊戲難度，只要玩家稍動腦筋就可以輕易達成，以豐富的劇情設定，讓大富翁遊戲原本單純的遊戲挑戰，增加了多樣性的趣味變化，例如：為了抗拒唐僧師徒無理的追殺迫害，元寶竟然前往幼稚園裡，企圖綁架唐三藏的私生子－唐小僧來作為要脅，在這段劇情中玩家除了要在特定的事件格中，找出所有可能是唐小僧的學生綁架外，為了找出並帶走真正的唐僧私生子，玩家還必須與愛護學生的章魚＋豬合體怪獸「章魚豬」校長，進行驚天動地的戰鬥，這種又猛又勁爆的遊戲劇情，真是絕無僅有！



3D戰鬥展現 卡片戰鬥魅力

除了推展劇情的事件格外，在《悠遊記》中，地圖上的空白格中更有來自世界各地像天真飯團、海怪山賊等怪怪可愛派的怪獸敵人等著伺機攻擊玩家，在《悠遊記》的世界裡，總共有神、鬼、妖、人……等十種屬性相互生剋的敵人角色，為了呈現這多種屬性生物彼此之間的能力交織在戰鬥中的種種變化，除了千奇百怪的各式武器道具外，遊戲戰鬥主要以12種對應角色屬性的卡片進行，在進入戰鬥後，玩家可以打出自己身上擁有的各式卡片，和對手比較牌面上的攻擊與防禦數值來決定這一回合的勝負，由於10種卡片屬性和敵我彼此之間的生剋關係，如果打出與操縱角色同屬性的卡片，角色就能使出屬於自己的超必殺技；打出了與敵人屬性相同的卡片，則攻擊威力就會被抵銷而大打折扣，所以在《悠遊記》裡的戰鬥，可是包含著大富翁遊戲中被運氣與策略影響的戰鬥方式，玩家必須依靠智商與運氣，去猜測預算敵人的出牌，和各式和藹可親卻又陰險狡詐的敵人，進行一場又一場鉤心鬥角的智力與運氣之戰！

此外當玩家與敵人在一回合內打出屬性相同的卡片時，就可以累積這一回合的卡片能量〈此回合不進行戰鬥〉，直到雙方打出不同屬性的卡片，才一次驚人人的爆發出來完成瞬間必殺！遊戲裡更提供咒法商店，讓玩家把自己的卡片組合成「觀音潑硫酸」、「四大天王仙人跳」等強力咒文，在戰鬥時使用，配合3D戰鬥動畫的氣勢驚人笑果，在炸的敵人人仰馬翻的同時，充分享受當超級壞蛋、欺負弱小的戰鬥樂趣！！



熱鬧滾滾的超奇異世界

《悠遊記》呈現的是一個狼心狗肺、五花八門無奇不有的異想世界，整個遊戲從角色到遊戲系統都充斥著尖銳的酷味，如：喜愛COSPLAY的唐太宗、有嚴重受虐傾向的機械狗包子到會和主角嗆聲的系統精靈，顛覆玩弄了許多遊戲與人物的既有觀念與印象，隨著劇情加入玩家隊伍的夥伴們，雖然有各種無奇不有的特殊技能可以支援玩家戰鬥，但通常只會站在一旁浪費體力說風涼話，而各式稀奇古怪的道具與劇情對話，更極盡間酸刻薄的嘲弄之能事，誰說大富翁只能正正當當健健康康的呢？創意、驚奇不斷的《悠遊記》，將帶給玩家全然不同的遊戲體驗！

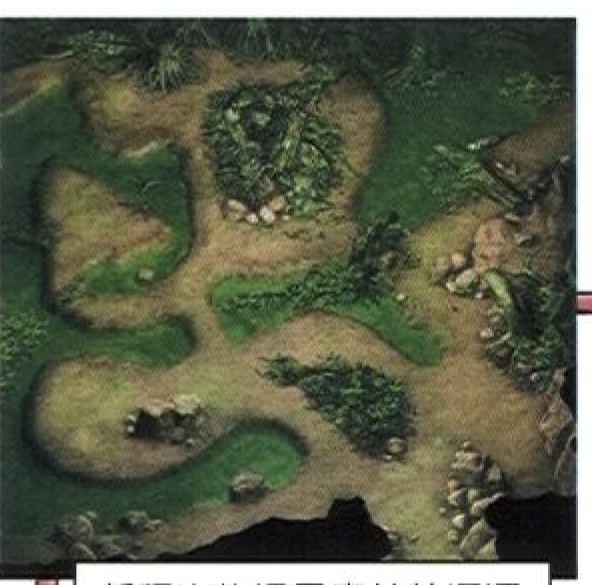


遊戲工坊

魔幻騎士



虛幻的未知大陸、動人可愛的人物角色、神魔交界的時空，「魔幻騎士」中營造出了一個足以滿足所有RPG迷的幻想世界。遊戲秉持明亮的美術風格，輕鬆明快的劇情流程，力圖帶給玩家最愉快的娛樂。我們之前已經看過一些遊戲的特色了（150期軟世），在接續的介紹中，就來看看其它的遊戲特色以及很受玩家矚目的人物、召喚獸的設定吧！



新釋出的場景密絲特沼澤



人物的介面設定

實現古老的傳奇

在古老的諾瓦帝國之上，有一個謠傳了千年的傳說，那是有關於魔幻騎士的神奇傳說。一千年前的商人瑞奇因為魔幻騎士的幫助，白手起家，在短短的時間內創造出了富可敵國的事業。五百年前的安派耳大帝，繼承王位時，正是種族分裂的亂世，年輕的帝王也因為魔幻騎士魯烈的幫助，最後統一了諾瓦帝國。

這些口耳相傳的故事經過一代代的增色，最後成為了人民心中一致的渴望，希望魔幻騎士再度來到諾瓦帝國，眼看著五百年的期限將要到來，魔幻騎士將要降臨人間的耳語漸起……主角克雷格就在這樣的背景之下，來到了諾瓦帝國，並莫名其妙的被冠上「魔幻騎士」的封號，接下一連串艱鉅的使命。





主角的初始登場場景安絲翠拉村。

主要人物登場

被帝國祭司冠上「魔幻騎士」的封號。個性開朗友善、有正義感，即使是剛遇見的人都可以熱情相待。

克雷格：19歲，遊戲主角。



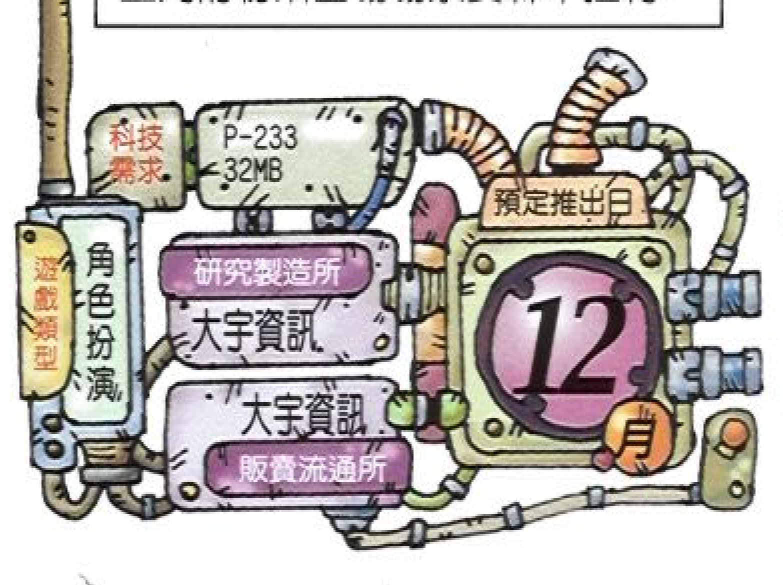
從小以帝王寶座為自己的志向，是個溫柔體貼、善解人意的女孩。

堤雅：16歲，帝王候選人。



天真單純、略微膽小懦弱，雖然身為帝王候選人，對女帝寶座卻沒有絲毫野心。

桑尼雅：14歲，帝王候選人。





死亡之神

死亡之神是一個亦正亦邪的神祇，負責看守地獄亡魂，防止亡魂逃脫，因為個性冷漠無情，對任何事情都公事公辦，甚至有點殘忍，所以並不是很受信徒的青睞，他們對它基本上是畏懼大於尊敬的。



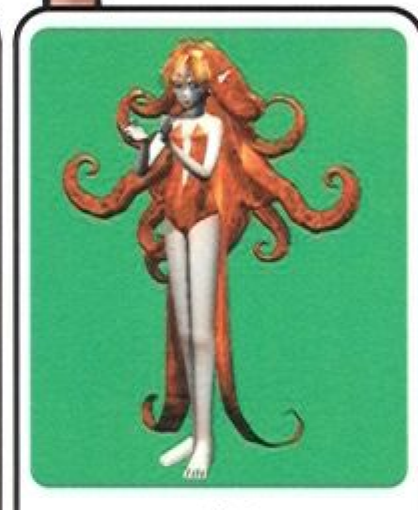
毒魔

毒魔原本是居住在瘴氣遍佈的毒性沼澤附近的神祇。後來因為心念不正而受到毒性感染，毒化成為毒魔。毒魔忌妒衆天神們的完美，常常想盡辦法要陷害他們。毒魔常常出現在神話中的反派角色，表現非常活躍。



水神

司水之神，因為迷戀自己的美貌，所以任何水神停留過的地方，她都會製造出河流或泉水來觀賞自己美麗的容顏。因為這種癖好，無形間帶給民衆種植農作物、灌溉大地的泉源，受到民衆的信仰與喜愛。



火神

火神是智慧的象徵，為人類帶來了各種知識。像如何生火、火的用法、武器製造方法等，都是火神教育人類的成果。火神也是戰鬥之神，手中的火焰之劍對於邪魔具有非常大的殺傷力。



雷神

雷神是負責維護秩序、正義的神。他左手持雷神之盾，能夠讓電神在執行任務的時候不被傷害，右手的雷神之槌能夠打擊敵人，或發出閃電，懲罰惡人。若有冤屈或是不平，人們都會去祈求雷神，希望得到平反。



尋找召喚獸加強戰力

在廣大的帝國中，分佈著大大小小的怪物，玩家必須要利用各種不同的機會搜尋召喚獸，並設法通過考驗，取得召喚獸的召喚契約，如此一來才能在戰鬥的時候呼叫協助，大大的增加自己的戰力。召喚獸多達十二隻，分佈在廣大的帝國之中，等待玩家一一去探尋。取得召喚獸之後，更不能忘記多多抓拿小怪物，用來供奉召喚獸，召喚獸會因為主人的照顧而越變越強的。



出色的3D動作及魔法特效

遊戲中的戰鬥，初期主要是以武器攻擊為主，每個主角都擁有幾項專屬的武器攻擊，戰鬥的畫面中，精美可愛的3D人物手持刀、劍、鎚、盾等裝備，不管是攻擊、防備的動作，都有流暢且生動的表現。遊戲中期之後加入法力高強的魔法師，整體的攻擊模式也轉為以魔法為主，戰鬥時的魔法特效設計的十分炫麗，也讓戰鬥增色不少。

積極勇敢，愛恨分明，是堤雅青梅竹馬的好友，對帝王寶座表現出勢在必得。

泰瑞莎：17歲，帝王候選人。

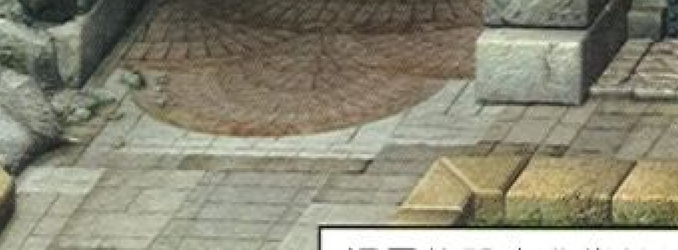
倚老賣老，喜歡嘲弄別人，因不明原因一口咬定克雷格是「魔幻騎士」，並加入追查異教徒的行列當中。

埃爾絲：年齡不詳，自稱五十歲。帝國祭司。



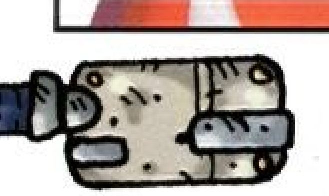


建築物的設定都十分可愛



場景的設定非常精細

有點陰深詭異的一眼村








昱泉國際
風雲2
七武器
賀
絕頂熱賣！全省賣透透！
新包裝全面亮眼上市。
承襲笑傲過人質感
粹煉神鵰精緻美學
新傳說 風雲再起！
唯有昱泉 才有好GAME
◆原著 馬榮成◆
©2001昱泉國際/天下出版

新遊戲美學

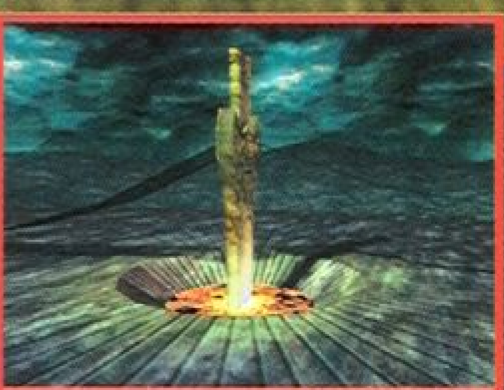
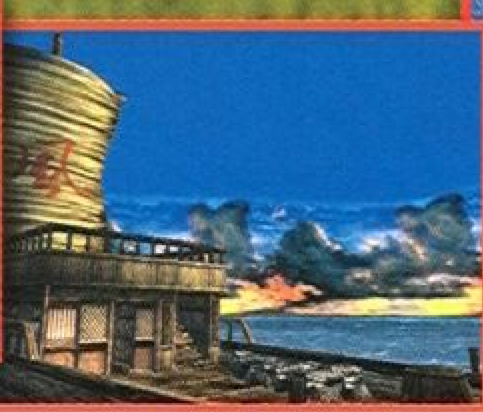
臥虎藏龍不夠炫、徐克電影靠邊站，風雲2戰鬥特效最厲害，排山倒海、綿綿不絕的武學特效，給你盤古開天以來最不像話的感官新時代！

新劇情美學 原作者馬榮成針對美術、動作、劇情全程參與指導，漫畫結合遊戲的數位新感動開始延燒！

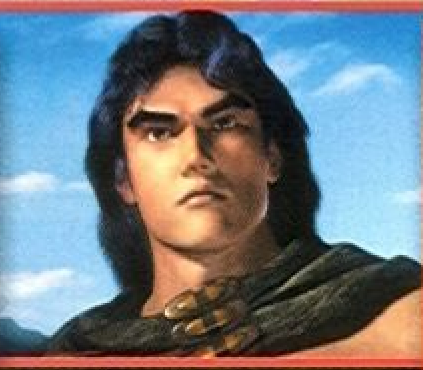





新戰鬥美學 刀劍齊飛、拳腳相向，好評連招武打系統再發功，頭、腳、身、手任憑你打、恣情發洩！


新場景美學 3D時代不應該再欺騙玩家腦袋，遊戲本來就要360度才夠high，人性化的自由視點切換功能，要給天下玩家體驗視覺神經才是主導遊戲樂趣的最高境界。



新導航美學 遊戲始終體貼人性，關懷遊戲路癡族群，風雲2七武器特別加入迷宮地圖導航系統，讓你凡走過必留下痕跡，自此爾後再大再深的迷宮也不怕。

新視覺美學 玩遊戲不能只有看對白，人物表情豐富才應該，不惜血本導入全國唯一facial capture技術，讓你真實體驗劇中人物喜怒哀樂，徹底融入高潮起伏劇情。



製作發行
昱泉國際股份有限公司
台北市信義路四段296號15樓
TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222
歡迎光臨 昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw

總經銷
第三波資訊股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市文心路一段218號22樓 TEL:(04)24711600 FAX:(04)24711601
高雄分公司/高雄市左營區博愛二路106號1F TEL:(07)5588067 FAX:(07)5584240
http://www.acertwp.com.tw/Game/
免費服務專線：0800083636


昱泉國際
領先全亞洲3D網路技術、獨步華人市場遊戲美學
全江湖好評上線中
兩大爽獎計畫實施中
忘情天堂、縱令群俠的全新思維！
轉戰江湖！等級不變！
封禪台移民PK計劃全面展開，
歡迎各族各派高手跨網移民
俠客至尊本是一家・90天無限時數手到擒來
至尊版點數補充計畫，
俠客版全面開放
笑傲江湖網路版
全省網咖強力試玩，詳情請見以下網址
www.isolg.com.tw
© 2001 昱泉國際 / 平 凡

打鐵樂趣多

黑木崖眾家合作

姜太公釣魚

黑木崖殺怪奪寶

驛站交匯處

2001年全亞洲正宗武俠至尊邀請賽

各位看倌們請注意，只要你是喜好武俠世界的現代大俠，或者是你想跟其它Online Game裡的高手一較高下，請統統靠過來；現在我們提供一個平台，以公平、公正、公開的方式，讓你有機會成為全亞洲華人世界的超級武林至尊！

我想成為武林至尊專線──0800234688

或上網申請：http://www.isolg.com.tw/common/pk01.htm

讓你PK有理，別人無法拒絕！

製作發行



昱泉國際股份有限公司

台北市信義路四段296號15樓

TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222

歡迎光臨昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw

總經銷

華義國際數位娛樂股份有限公司

WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.

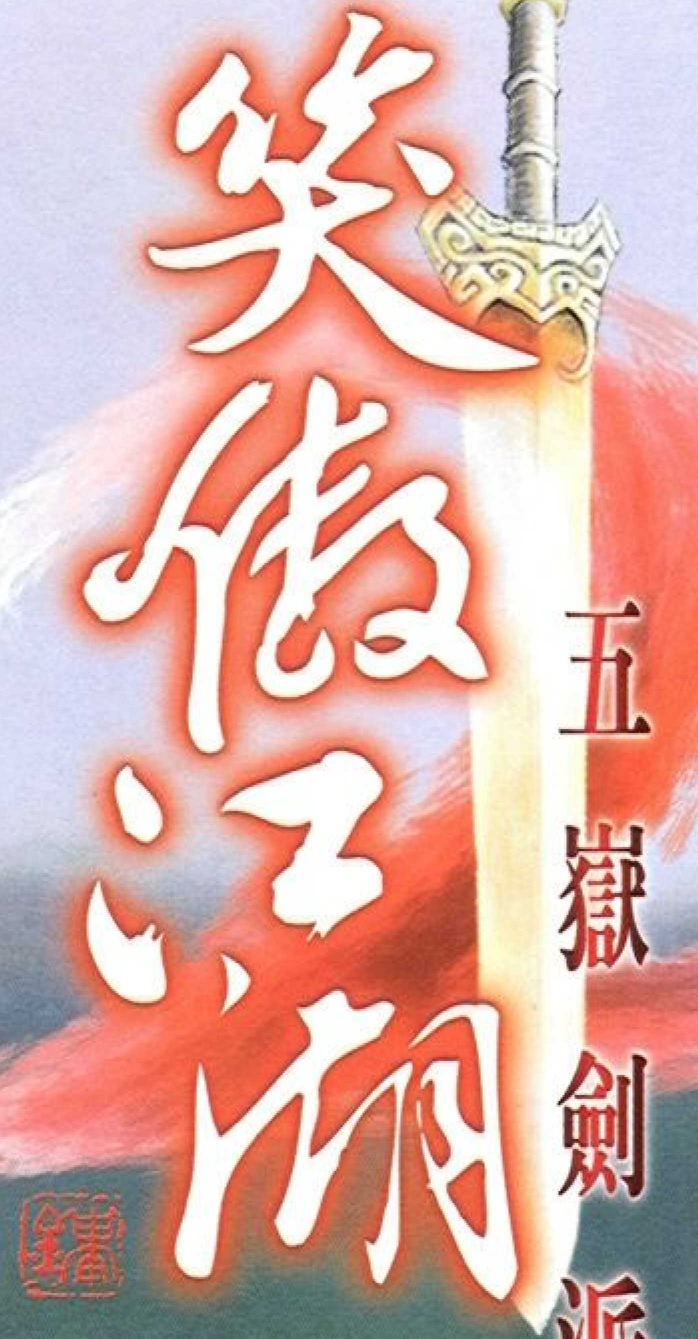
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net



中區營業中心：04-2385-2256 南區營業中心：07-555-3222



笑傲兩岸三地50萬暢銷記錄・令狐沖再戰江湖！



搭載昱泉國際2001新3D技術開發引擎

金字招牌誰都有！唯獨笑傲得"真傳"！

超越日月神教5倍以上的劇情架構、遊戲系統！
直逼PS2、XBOX的畫面演出水準！



比一代更強更猛的遊戲要素 請你眼見為憑　一二代令狐大俠同台較勁 看誰夠帥夠俊~



全面進化！炫麗刺激的戰鬥演出！

- 書冊、數值能力系統再提昇，習得各門派武學必練
- 可依據過關所需能力，隨時變更領頭主角
- 武器隨時變更，戰鬥畫面讓你操盡18般兵器
- 新迷宮機關與陷阱，需靠特殊能力才能突破



比前作龐大五倍的劇情內容，要你廢寢忘食。

- 既時任務提示機能，即時告知劇情進展
- 追加支線劇情，遊戲變化度比前作更高
- 逼近遊樂器的畫面演出，全台無GAME可及
- 全新改版電影式運鏡手法，保證不頭暈不迷路



上海美術團隊全力取材製作，超細膩中國水墨場景。



製作發行
昱泉國際股份有限公司
台北市信義路四段296號15樓
TEL(02)2705-3777　FAX(02)2705-0222
歡迎光臨昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw


昱泉國際
生活太緊繃，
搞鬼一下放輕鬆！
搞鬼
哩哩哩
生動活潑的角色造型
有趣刺激的紙牌系統
各國氣氛的場景設計
益智逗趣的遊戲風格
製作發行
昱泉國際股份有限公司
台北市信義路四段296號15樓
TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222
歡迎光臨 昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw



三國封神 Saga of Cathay

牌卡對戰遊戲（card game）最大的遊玩樂趣就是：永遠不會知道對方下一步會怎麼做，因為所有牌卡都是隨機化後，才抽取到手上的，現在《三國封神》即將讓玩家享受這樣的遊玩樂趣，在其12月上市之前，讓我們來看看其最新釋出的卡片介紹，讓玩家可以搶先目睹明星牌卡的真面目。

封神榜部分

二郎神楊戩

人物特性：三目二郎神，飼養哮天犬，善八九元功，變化無窮，隨姜子牙東征，立功厥偉。

屬性：無

合體技組合：天降神兵

牌卡功能：在《三國封神》中，它是代表封神榜中最強的牌卡，除了攻擊力最強外，守備力也是最強，且不受地形影響戰力，而且它的異能又能一直減少對方玩家的血，稱它為最強的牌卡是當之無愧的，在各種場合中，它都能適用並發揮最大戰力，而且還能搭上道具牌“青蓮寶色旗”和法術牌“南海龍鎧術”來發揮，來加強玩家的勝利籌碼。

姜太公

人物特性：太公呂望，助姬發討紂王，精通仙術戰術，使打神鞭，持杏黃旗，乘靈獸四不象，主導封神之戰，對抗妲己，是封神中的靈魂人物。

屬性：無

合體技組合：封神、天人交戰

牌卡功能：雖然在《三國封神》中攻擊力不是頂尖，也不會受地形左右，但它搭上道具牌“打神鞭”能使出令人聞風喪膽的合體技“封神”，也能和“聞仲”及“曹操”使出合體技“天人交戰”，這些合體技都能帶給對手許多的破壞。

三國演義部分



孔明

人物特性：人稱“臥龍”，受劉備三顧茅廬之恩，出而輔之，於茅廬時已為劉備定下三分天下的大計，曾使出空城計嚇退司馬懿，七擒七縱孟獲，對蜀國盡忠，可說是鞠躬盡瘁，死而後已。

屬性：水

合體技組合：八陣圖、火燒赤壁

牌卡功能：在《三國封神》中，孔明擁有謀士這項異能，能減少法術牌牌卡RA的消耗，在水地形最能發揮孔明的實力，孔明這張牌的合體技不少，像加上一張道具牌“兵法二十四篇”，便能施展“八陣圖”，或是搭上法術牌“天火計”及道具牌“東風之儀”和“周瑜”，便能重現赤壁之戰的合體技“火燒赤壁”，在《三國封神》中雖然孔明的攻擊力並不強，但是在其他方面的使用上，它可是不遜色的。



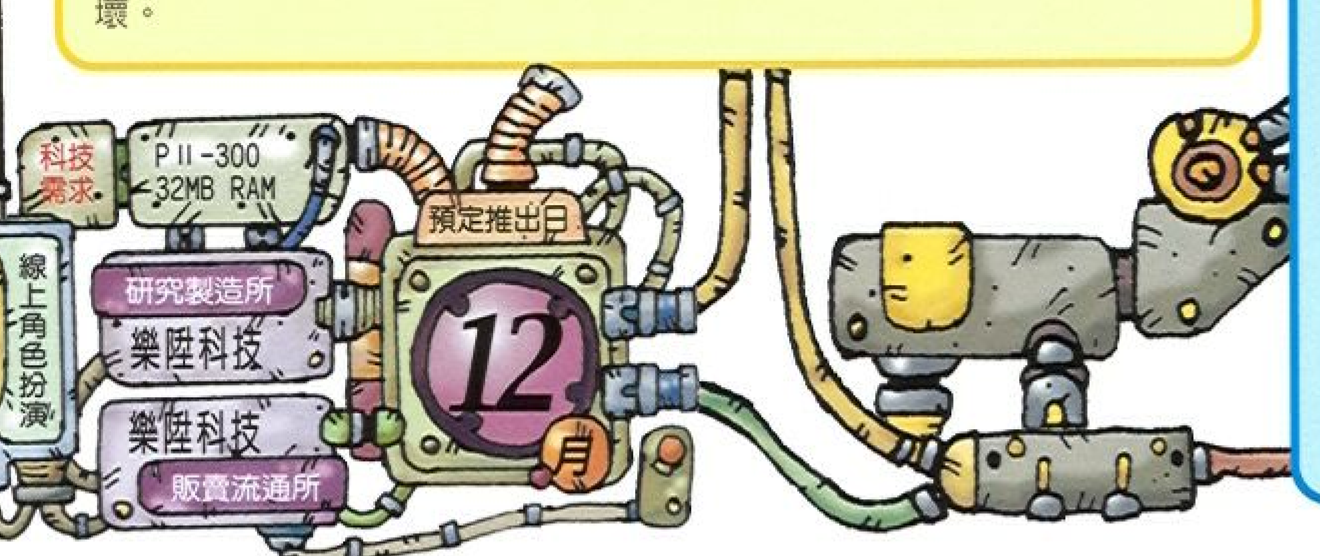
周瑜

人物特性：資質風流，儀容秀麗，人稱“美周郎”，赤壁之役破曹軍百萬，奠下三國分立之基礎，曾敗在諸葛亮的計謀下，說過“既生瑜，何生亮”，英年早逝，對於喜歡周瑜的人一定都惋惜他太早死。

屬性：火

合體技組合：百虎戰吼

牌卡功能：在《三國封神》裡，玩家又能再次使用周瑜馳騁在沙場上，周瑜也擁有謀士這項異能，能減少法術牌卡RA的消耗，在火地形中可發揮最大的破壞力，“周瑜”加上“太史慈”、“甘寧”、“陸遜”、“孫策”能使出合體技“百虎戰吼”，這種優秀的牌卡對於火喚靈師是不可或缺的。



亞特蘭提斯3 失落的帝國
Atlantis III—LE NOUVEAU MONDE

嗯……好久沒有正統冒險遊戲的大作上市了，這次系列大作－《亞特蘭提斯》（Atlantis）即將推出第3代，其名稱為《亞特蘭提斯3：失落的帝國》（Atlantis III－LE NOUVEAU MONDE），稍微看了一下畫面，果然夠水準，有類似CG動畫電影《太空戰士》（Final Fantasy）的高真實感，比起一些“慘不忍睹”的國產遊戲可是好了太多，不過是英文版本的遊戲，如果英文沒有像我這麼好的玩家，可要辛苦了！

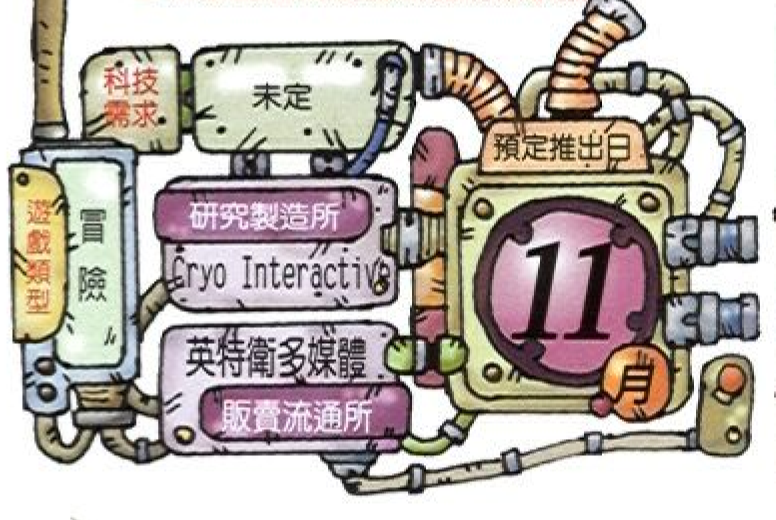
話說未來……

在公元2020年之時，我們美麗的遊戲女主角驅車穿越沙漠，為了閃避突然竄出的羚羊而撞到一旁的岩石，因此陷入昏迷，為沙漠之民所救，而由沙漠之民口中得知，最近進駐此區的強盜集團似乎再進行某項陰謀，而女主角就此被捲入一場充滿謎雲與殺機的風暴之中，在冒險的過程，玩家將會牽涉到千古疑團之都－亞特蘭提斯不為人知的巨大秘密，並且接觸許多超過人類能夠想像的事件……





▲神秘的古文明展現在玩家眼前



令人嘆為觀止的畫面呈現

《亞特蘭提斯３》秉持著Cryo一貫的製作風格：聲光效果至上，如3D精緻



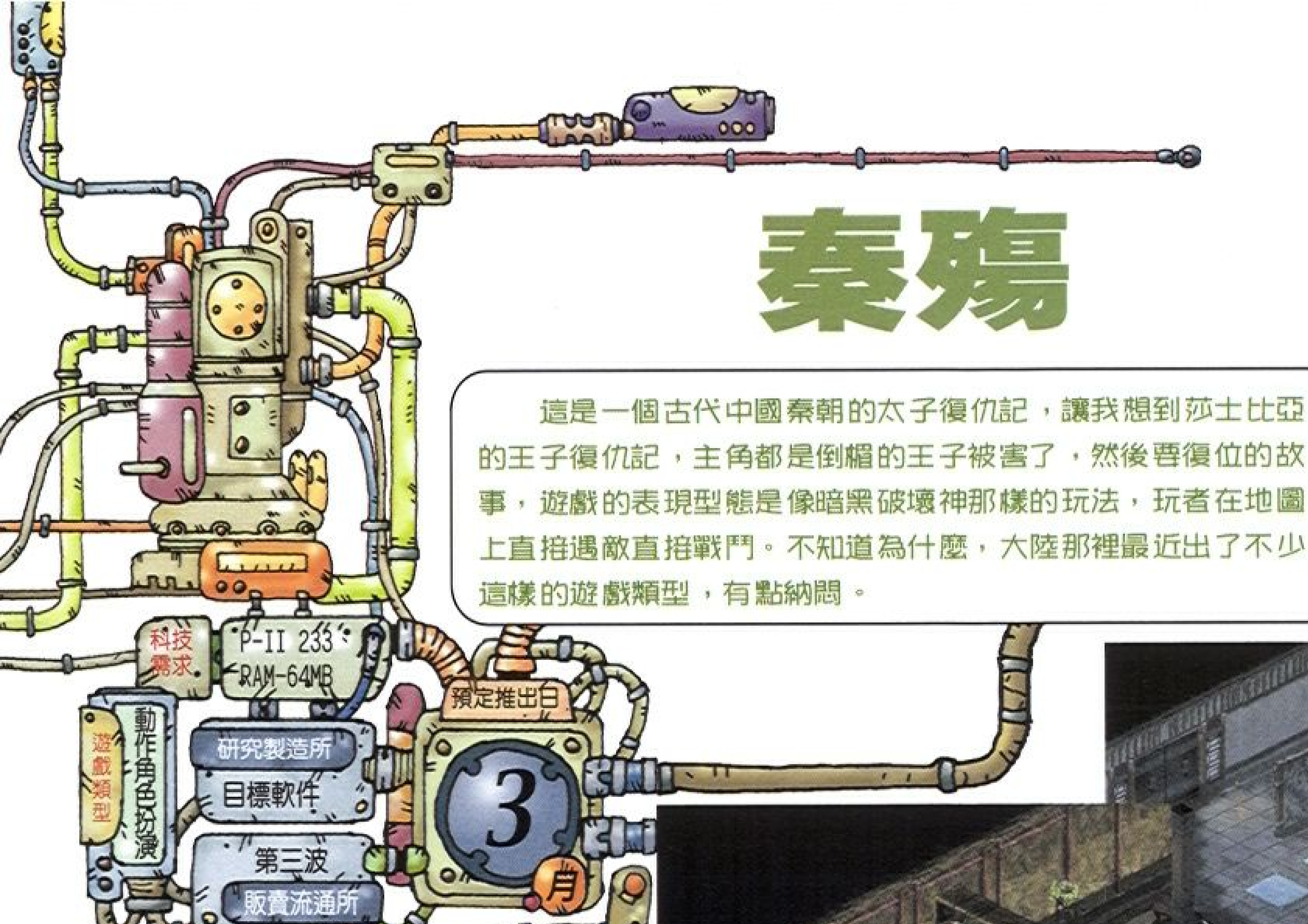
電影般驚人的動畫水準充斥在《亞特蘭提斯３》中，而背景材質的細膩、畫工用色的精緻，幾乎可以稱為現今電腦美工的最頂級作品，不但如此，遊戲使用Cryo最新的3D立體視像技術，營造出可讓玩家360度自由旋轉的虛擬真實全3D場景。而且由於3D引擎的提升，玩家進入遊戲中，就彷彿置身於另一個世界般，完全如現實一般的隨心所欲、四處瀏覽，所有的登場人物更是耗費無數心力精心雕塑而成，尤其在面部特寫方面運用相當多的畫素粒子來製作出幾近真實的面部動作，而除了水準頂尖的畫面，Cryo所製做的音樂、音效比起以往可以說更上一層樓了，全場語音會配合人物說話的嘴型及細緻的臉部表情抑揚頓挫，背景音樂的風格多變，配合場景的轉換，時而輕快、時而雄偉，讓玩家不由得迷失在眼前所見的夢幻實境之中。



方便的一鼠走天下

接下來說到操作介面部分，秉持Cryo冒險系列的一貫傳統：一鼠走天下，是的，不管是交談、使用物品、行走，通通只需要一隻手操作滑鼠就夠了，也由於設計小組將精簡至可以以直覺操控人物的地步，使得玩家們幾乎不需學習即可對本遊戲上手，可說相當的體貼。





秦殤

這是一個古代中國秦朝的太子復仇記，讓我想到莎士比亞的王子復仇記，主角都是倒楣的王子被害了，然後要復位的故事，遊戲的表現型態是像暗黑破壞神那樣的玩法，玩者在地圖上直接遇敵直接戰鬥。不知道為什麼，大陸那裡最近出了不少這樣的遊戲類型，有點納悶。

遊戲是以中國古代秦朝末年和楚漢戰爭時期為歷史背景。秦末，二世皇帝胡亥繼位，國政殘暴，百姓怨聲載道。公元前209年，在大澤鄉爆發了大規模的農民起義，隨後全國各地起義的義軍紛紛舉旗。劉邦（漢王）和項羽（楚王），也在這個時候帶領著自己的人馬，與秦國開戰，當時天下一片戰火，經過八年的苦戰。項羽被劉邦所殺，劉邦則建立了漢朝。

遊戲中的主人公是秦國的太子扶蘇，本來繼位的應該是他。但父親無故的死亡、弟弟無端的陷害、家人無辜的被殺、舊友無情的出賣、義士無私的幫助、愛人無微不致的關心，使扶蘇在這個亂世力圖報仇，力圖有所作為。他能否殺死陷害他的仇人力挽秦朝覆滅的狂瀾呢？他是否可與相愛的人永遠在一起並使人民安居樂業呢？相信在秦殤裡就能得到一個滿意的回答。

各具奇能的英雄人物

遊戲一共設計了五位絕非等閑的英雄類型：遊俠、力士、刺客、術士與巫師。每位英雄都擁有不同的技能或法術，擅長使用不同的獨特武器，他們默契配合、協同作戰將會發揮極大的威力。

遊戲中玩家最多可以同時招募多個夥伴，一起完成任務。這些夥伴既可以是NPC，也可以是其他遊戲者。遊戲中主角的戰鬥技能和能力與金、木、水、火、土五行屬性息息相關。五種屬性之間的相生相剋的關係將會影響攻擊的方式和效果。

獨特的武器道具系統

玩家可以獵殺野獸然後得到各種獸皮、獸骨。利用採礦伐木，也可以獲取各種礦材、木料。透過買賣交易，能得到更多稀有物品。所有物品玩家都有可能經由打造而鑄成為自己的神兵利器或是絕世鎧甲；還可以將自己打造的武器命名，使它成為您的專用武器哦！





三國群雄傳——臥龍與鳳雛

三國時代可說是我最熟悉的歷史了！也有不少的遊戲改編自三國演義或各種正史、野史。只不過由於實在太熟悉了，因此在劇情上反而都沒法讓人感到新奇。這款「臥龍與鳳雛」好像有點不一樣，怎麼劇情都是我沒看過的？真是太離譜了！不過也還蠻有新意的說。這款遊戲在王國中已流傳已久，在遊戲就要推出的當際，就讓我們再來瞧瞧其它沒介紹過特色吧！

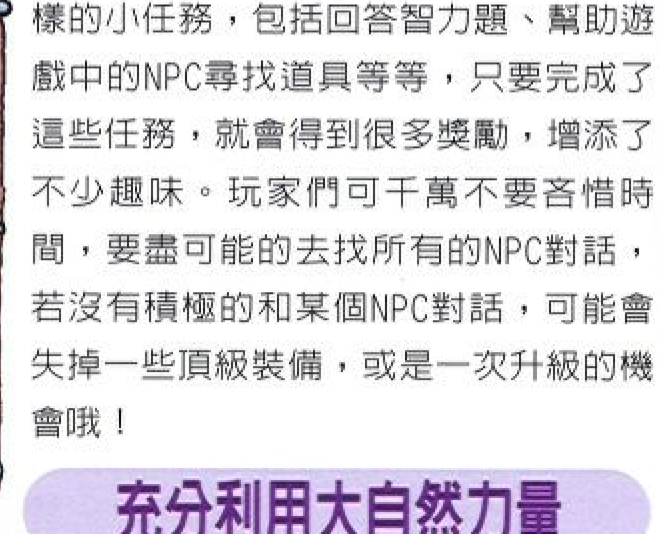
顛覆玩家印象的情節

不同於以往大家對於三國故事的認識與熟悉度，雖然遊戲中是以每一個人都耳熟能詳的三國角色作為遊戲主角，但故事劇情卻是經過徹底改造過的，在遊戲中可是另一個全新的世界，所有人物的個性都很鮮明，但絕對不同於以往各位玩家們所認知的，只有親身試驗過，才能重新認識這些人物，

▲孔明與貂禪竟在遊戲中相遇了！

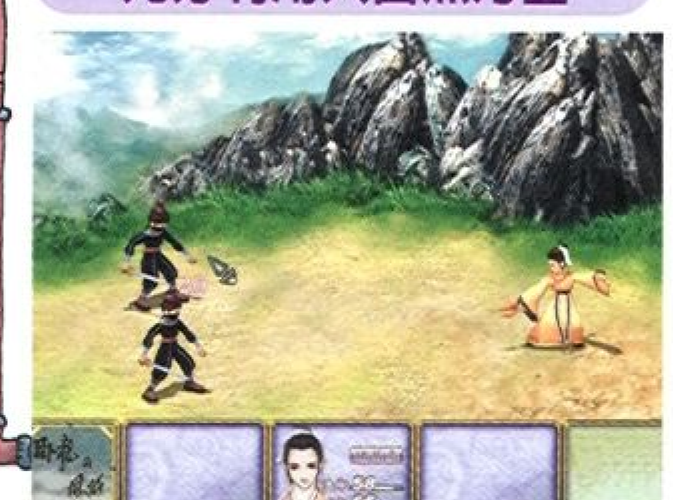
並體會他們在故事中的細膩情感呢！在遊戲之前，玩家們可要做好心理準備，拋開一切過去對於三國故事的看法，才不會被遊戲中另類的故事情節給震撼住了。

支線任務豐富而有趣



豐富的支線任務也是「臥龍與鳳雛」的一大特色之一。在遊戲中會有各式各樣的小任務，包括回答智力題、幫助遊戲中的NPC尋找道具等等，只要完成了這些任務，就會得到很多獎勵，增添了不少趣味。玩家們可千萬不要吝惜時間，要盡可能的去找所有的NPC對話，若沒有積極的和某個NPC對話，可能會失掉一些頂級裝備，或是一次升級的機會哦！

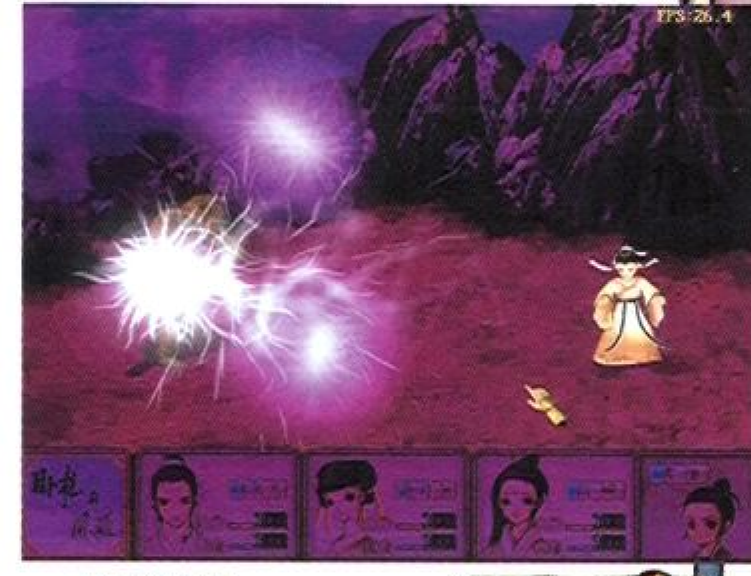
充分利用大自然力量



▲戰鬥時天氣會隨機的變化。

▲有許多劇情都是遊戲原創的。

「臥龍與鳳雛」在戰鬥系統中會出現四種天氣，分別是晴、風、雨、雷。玩家的招式也會隨著天氣變化而變化，如何在戰鬥中適當的調整招式應對天氣，將會成為玩家感興趣的一環。諸葛亮精通的天地五行之術，搭配此天氣變化的設計，更能表現出他的神機妙算。至於到底是怎樣的一個變化法，這其中的樂趣就待玩家們自己去慢慢發現了。



▲電影雷光

法術招式華麗創新

在遊戲中的每個主角，都有其獨有的特殊招式。這些招式都經過特殊的創意和設計，在戰鬥上使用出來既能造成極大的殺傷力，而且所呈現的畫面也十分的華麗精彩！



▲烈火

科技需求	PII-233、64MB
遊戲類型	角色扮演
研究製造所	香港智傲
販賣流通所	未定
預定推出	12月

海賊X海賊

這個海賊遊戲是一套以在廣闊的海洋探險、尋寶為藍圖的棋盤式角色扮演遊戲，說穿了就是大富翁啦！這樣大家瞭了吧！你們在遊戲中的交通工具是海盜船，還需要解開千奇百怪的難題，突破重重難關，最終目標是尋找傳說海賊王儲放財寶之地－金銀島，就是誰先找到金銀島誰就贏了，是一個非常非常簡單的大富翁尋寶遊戲，適合喜歡玩簡單遊戲的人，還提供網路對戰功能，玩家可以透過網路，和來自世界各地的玩家一較高下。

科技需求：PII-300、64MB RAM
遊戲類型：益智角色扮演
研究製造所：飛玩資訊
販賣流通所：未定
預定推出日：12月

可以招募奇怪的傭兵！！

《海賊X海賊》與其它市售棋盤式RPG最大不同的地方，就是它能招募伙伴一同探險。遊戲中玩家可以到特定地點，招募各式各樣特色十足的傭兵，附帶一點，這裡所指的傭兵除了人類外，還有像是大鳥怪－飛的高、骷髏兵－涼舒舒……等各種長相奇特可愛的怪物，也含涵蓋在內哦！

另外，除了這些傭兵外，您還可以去聘請一些像：黑鬍子、彼德潘、雪姬、阿魯巴二世……等不隸屬於傭兵的特殊角色，這些角色各個可都是身懷絕技的高手哦。不過，想要聘請他們，可不光是現金夠不夠或屬性合不合這麼簡單的問題哦！您除了要滿足上述的條件外，還得要下點功夫，滿足他們的願望或請求之後，才有可能讓他們成為您最有力的幫手。

圖形化介面

為了方便玩家能早點進入《海賊X海賊》的遊戲世界，所以在遊戲的設定理念上，則是講求簡單、易懂，所以在遊戲裡所有指令或按鈕，皆是以圖形表示，就算您不看說明書，也可很直覺的了解意思，而且如果您對某個地方不知道用途的話，您也只需要在圖形上停留一會兒，即會有浮動式訊息解說其圖形所代表的意思。此項設計不但讓遊戲的介面看起來相當美觀、便利，也讓遊戲變得更加容易上手。



▲開發中畫面。

▲完成後的遊戲畫面，會更加精美細緻。



海陸大作戰

戰鬥畫面分陸戰及海戰兩種。陸地戰鬥時，主角及傭兵們就拿著武器，配合著炫麗的魔法及迫力十足的召喚獸攻擊敵人。如果戰場為海洋的話，主角就會從一位勇猛善戰的戰士，轉身一變，成為一位另人聞風喪膽的海賊船船長，駕駛著自己的愛船攻擊敵人。換句話說，如果主角為梅麗莎的話，那玩家就可以看到梅麗莎駕駛著梅杜莎號，炮轟敵人的畫面哦！



遊戲工坊

神・魔・決～千年之約

風精靈御風化力，讓柔嫩飄逸的羽翼變成了駭人的攻擊利器；
火精靈怒憤攻心，以賁張的熾焰熔化了敵人也同時燃盡了自己；
水精靈幻化虛無，用無所不在的溫潤輕輕將死亡的波紋籠上恐懼的臉龐；
聖精靈光耀明亮，將攻擊與防禦織成一張薄如輕蟬卻堅如鐵壁的神聖之網。
好厲害的四個精靈啊！大家可要好好愛惜使用喔！^_^
對了！這個什麼覺，不是，神魔決，上一次已經用二頁跟大家說
過一次了，所以這一次就只說說上次沒講的部份囉！

成神成魔就在這一刻決定！

主角唐納德及其伙伴可以在旅途學會以風之指輪、炎之項鍊、人魚之淚與天聖十字等法器召喚各種屬性的精靈進行輔助戰鬥，隨著能力的增加，精靈們的力量也會提昇，這些不畏虎的初生之犢不但可施展必殺技、奧義攻擊，還可和加入隊伍的朋友合力使出威力強大的



合體技，不管是同為騎士身份的至交或是改邪歸正的黑魔法女法師，都將會成為唐納德的好幫手。

實時回合系統

遊戲採用『實時回合系統』為戰鬥進行方式，此系統會以每個人物及敵人的敏捷參數去決定人物及敵人的行動次序。遊戲中每個人物及敵人都有其敏捷參數，戰鬥開始時會以地圖中人物或敵人的敏捷參數決定行動次序，敏捷最高的人物或敵人會最先行動，而敏捷最低的人物或敵人會最後行動。

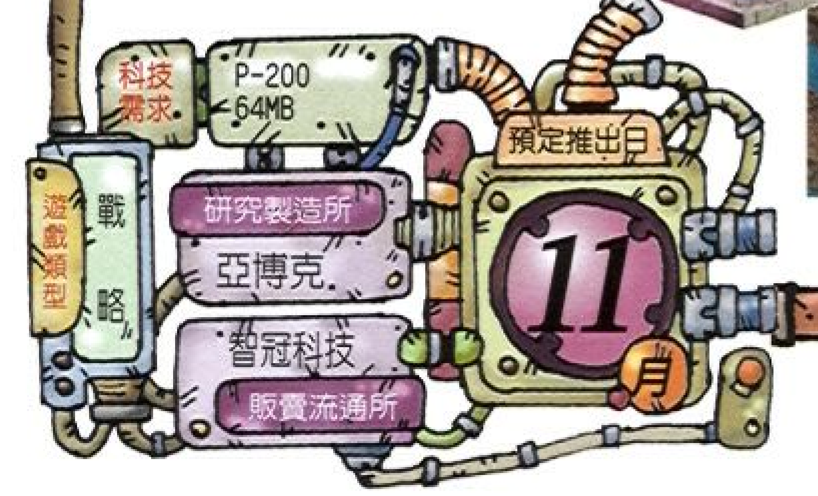
當人物或敵人的敏捷參數高時，人物或敵人會有更快的行動次序，亦代表該人物或敵人行動次數會更多，兩方人馬將依回合輪流進行攻擊，直至達到每關遊戲的勝利條件為止。



▲這就是魔法增幅器，謹慎的選擇吧！

魔法增幅器

另一個與魔法相關的功能是魔法增幅器，遊戲中的魔法系統容許玩家使用魔法時可用80%至120%出力施放魔法。當玩家在選擇好要使用的魔法後，在右下方會出現魔法增幅器，介面中有五個選擇，分別是『紅』(120%)、『橙』(110%)、『黃』(100%)、『紫』(90%)及『綠』(80%)。提高或降低出力會相對地影響施放魔法時所消耗的魔力、念咒時間及攻擊力，如玩家使用『綠』(80%)增幅時，不論消耗魔力、念咒時間及攻擊力都會降低80%，即該魔法會用少點魔力和快點施放，但會有較少的攻擊力。相對地如玩家使用『紅』(120%)增幅時，不論消耗魔力、念咒時間及攻擊力都會提升120%，即該魔法會用多點魔力和慢點施放，但會有較大的攻擊力。



越野競技場
(OFF-ROAD ARENA)

成為賽車英雄是男人的一個夢想，想像著奔馳在極速的賽事中，那無與倫比的快感實在讓人感到熱血沸騰。可是連生活都有問題了，哪有多餘的錢買車，只好玩玩遊戲自我安慰一番了。(=_=)

科技需求：P-233、32MB
遊戲類型：運動賽車
研究製造所：Xpiral
販賣流通所：會宇多媒體
預定推出日：11月





▲位於邁阿密的賽事

各種款式車型同時競飆

遊戲中相當特殊的地方，在於玩家可以挑選各色各款吉普車、貨車、跑車，甚至近年來國內漸漸流行的RV休旅車，每部車子的重量、加速性、最高極速、懸吊系統的軟硬，都將在不同的賽道上有不同的優勢與表現。沙場勝敵要挑隻稱手的兵器與合腳的座騎，在分秒必爭的賽車道上，依據賽道特性，挑部順眼、順手的好車，馳騁在塵土飛揚的跑道上，面對衆多對手的威脅，才能一路領先。

刁鑽的電腦對手 讓你沒空喘息

遊戲中卓越的AI設計，起步衝勁十足、後續爆發力令人吃驚、甩尾擋切、過彎靈敏、直線加速…，電腦對手充分利用各種車款的性能優勢，伶俐的操控讓每一場賽事都充滿了挑戰，絕對讓人神經極度緊繃。

▲賽道上空還飄著熱汽球呢！

切割畫面模式 提供好友同台對戰

若玩家想跟好友對戰，本遊戲更十分貼心的設計了分割螢幕，如同大型電玩與電視遊樂器風行的玩法，讓兩人可在同一台電腦上對戰，好好的軋車。當然，網路的世界不能沒有網路連線功能，支援最便利的區域網路(LAN)及網際網路(TCP/IP)功能，簡單輕鬆的設計，不需設定即可快速進入場中，馬上進行一場多人連線大戰。



◀此賽道的最佳紀錄，你有信心能突破嗎？

◀玩家可依喜好及需求來選擇車輛



▲以第一人稱的駕駛座視野進行競賽



▲激烈的碰撞，使得車窗玻璃都震碎了

超高真實的操控感覺

高度的真實感，跑道的高低起伏、顛簸平坦，都如同真實般的反饋在畫面的呈現當中，這種超真實的駕駛感覺，可明顯體驗出各式不同道路的差異。高解析的3D模型與環境，身旁的對手猛力衝撞，過彎打滑、擺尾、轉空輪，撞擊時的火花、排氣管噴出的火舌、隨風揚起的沙塵等等情景，都一一真實地展現在眼前。加上三種視野的選擇調整，視角可以隨著自己的全車移動，如同電視轉播模式一般支援多重視角，自動轉換視角捕捉最佳操控模式。也可以第一人稱方式的駕駛座視野進行競賽，當然要小心切換視野時，方向盤轉向多少的調整，免得很高興的切到另一視角時，卻發現自己已來不及踩煞車囉！

遊戲工坊

大富翁世界之旅2

錢錢錢…最近景氣不好，經營的旅店客人也相對地減少，不趁這次的旅行來賺點錢小補一下怎行，順便擴展一下飯店業務。看到這麼華麗的旅館動心了嗎？歡迎小住一宿。只是…住宿費可是不便宜的喔！

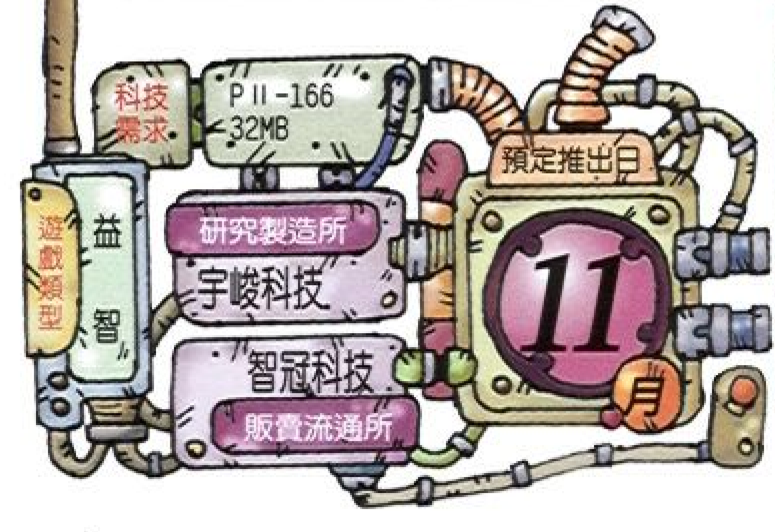
承襲一代的特色



和一代相比，大富翁世界之旅2最大的不同就是回復了踩地罰錢(就是可以收過路費)的基本機制。畢竟這是大富翁最基礎的樂趣所在！在每個角色的技能方面，除了強化一代的技能，讓每個人可學習技能增加到6種之外，事件還是以依照玩家的能力不同而會呈現不同的結果表現。原則上，能力強的角色得到好結果的機率比較高，因此玩家們就多去遊樂場或是美人魚(遊戲中的特殊地點)那邊修練，提昇自己的能力吧！



可以從圖上得之各角色的位置



替主人消災除厄的寵物系統

此外，新增了「寵物」養成系統。玩家們可以在經過某些事件之後得到寵物，善加教養寵物之後，寵物就會成為想致富時不可或缺的好幫手！比如寵物學會「護主」這項技能後，當你不幸住院或是必須坐牢的時候，你的寵物就會替你去住院或坐牢，真是感人肺腑的寵物之愛呀！



遊戲還提供了各式各樣的小遊戲哦！



使用卡片會有意想之外的效果喔！



依決定而會有不同的結果





產業介紹

在大富翁世界之旅中，主要產業一共分為10種，分為全國連鎖、地區連鎖和單店經營。你可以評估土地的特性之後，選擇最適合的產業。不過選擇產業可是要小心的呢！不要看到收益高就一個勁猛蓋。比如說「賭場」，開太多導致敗壞社會風俗可是會被警察抓的！以下就一些部份的產業做介紹：

農業：最傳統的產業，雖然不能升級、收益也不高，但是具有全國連鎖的能力。

零售業：在零售業之中，最具代表性的當然是便利商店啦！收益比農業高些，也可全國連鎖。

娛樂業：項目包羅萬象，包含麻將館、賭場等等，收益頗豐。

金融業：歷史悠久的行業，從古老的當鋪到融資集團都有，收益高達90%！唯一的遺憾是不能連鎖。

神遊威尼斯

威尼斯...優雅又美麗的水都，在十六世紀、文藝復興的時代裡，它曾是叱吒風雲的歐陸大都會，主宰著整個地中海的經濟命脈，也是集藝術及浪漫於一身的文化古都，如達文西等知名的藝術家都得想盡辦法到這裡來闖天下、尋求富商的資金贊助，就像是今日的東京與紐約一般，誰知今日威尼斯卻面臨逐年下沉的危機，說不定以後就只能在遊戲裡看到她了。

科技需求：P-133 32MB RAM

遊戲類型：網路策略經營

研究製造所：France Telecom Multimedia

販賣流通所：Cryo-Networks／松崗電腦

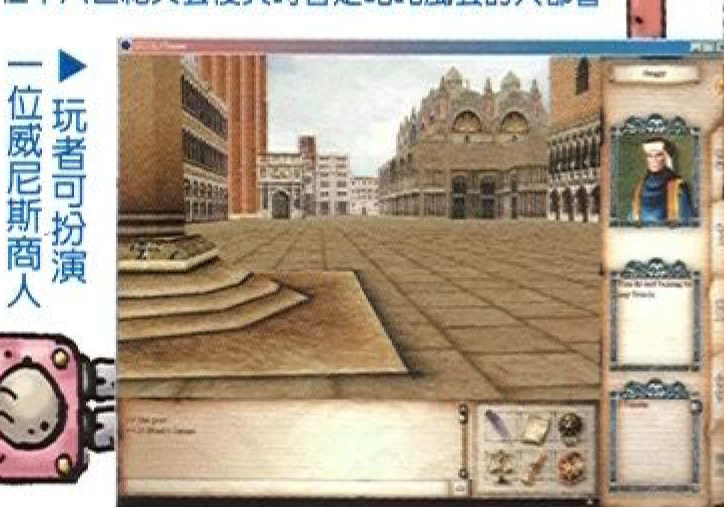
預定推出日：10月

革命性概念的純網路遊戲

在《神遊威尼斯》這款遊戲裡，玩者們將可以扮演一位拜金主義的威尼斯商人。恍若莎士比亞膾炙人口的同名喜劇一般，您可以狡獪無情、買進賣出，也可以溫文儒雅、廣結善緣。在這個虛擬的巨大城市裡，拓展出您的經濟帝國。在《神遊威尼斯》這款遊戲裡，除了使用投資經營的頭腦為您賺來金錢上的利益之外，最重要的遊戲目的就是擁有藝術品與躋身上流社會，您必須參加各種競標活動，也必須派遣冒險船隻到海外搜刮寶藏，您的成功就端視這些無形財富所帶來的意義與品味了。



▲在十六世紀文藝復興時曾是叱吒風雲的大都會



▶玩者可扮演一位威尼斯商人

體驗眞實的文藝復興時期水都威尼斯

玩者在進入遊戲之後，第一個會看到的便是負責威尼斯與外界往來的碼頭地區，您必須在這裡做出您的第一個選擇－職業！職業共有十種，包括糧食生產者、林業生產者、奢侈品設計師、商人等等，每個不同職業在一開始時又可以分別擁有數種不同的工廠或生產設備，例如糧食生產者可以擁有橄欖園、葡萄園與麥田等等，並生產出橄欖、葡萄或小麥，而這些生財工具所生產出來的商品就可以供您在市場上展開第一筆交易。

▲在這個巨大城市裡，拓展出您的經濟帝國。

▲擁有藝術品與躋身上流社會也是重要目標



▲美麗又悠閒威尼斯

凡事起頭難，在市場上的最高準則就是價高者得，在《神遊威尼斯》的金融體系裡，妥善地運有手邊現有資源，盡量將收益極大化就可以確保您在商場上的地位無憂。而隨著錢滾錢、利滾利之後，您就可以開始從事利益更高的投資與冒險，例如派遣商船與冒險隊到遠洋去尋覓珍寶。不過，最重要的還是藝術品，藝術品的競逐才是富商們財力的象徵。萬丈高樓平地起，能不能從碼頭小工蛻變成有錢有閒的名家富豪，就是您在遊戲裡最重要的目標了。



以水上交通為主

遊戲工坊

幻世錄2

嗯......三年了，這次終於聽到了<幻世錄>續作的消息，但是聽說並不是延續一代的故事，而是回溯到一千多年前“魔神戰爭”與“種族戰爭”的時代，這年代一跳可還真是遠呢！主角是一位托爾斯王國的兵長，上頭不知道為了什麼叫他去攻打獸人，所以他就去囉，於是故事就開始了......

這個幻世錄二的類型有點複雜，裡面有冒險與戰略的特性，又加進了RPG的故事要素，大家可以藉傭兵團的武力來對抗反對的勢力，怪了，那他自己的部隊咧？算了，不研究，總之大家會不斷遇到阻撓，那就必須利用一群使用不同武器和特殊技的伙伴，共同阻止三個魔神破壞世界的陰謀，大概就是這樣，瞭了吧！



獨創的戰鬥方式

由於遊戲中的世界背景是幻想的時代，因此也存在著無數種不同的元素因子在時空之中。在本遊戲中為加強遊戲性及戰略因素，在遊戲中將主角們區分為以直接方式進行攻擊與使用魔法進行攻擊等等二種攻擊方式，因此角色也因此分為擅長物理性攻擊和魔法性攻擊兩種不同的人物。







戰鬥的方式採用棋盤戰棋制，但和一般的回合制不太一樣，在進入戰鬥中，遊戲程式會先估算全體人員包含我方和敵方的敏捷度，排出敵我雙方的移動順序，敏捷度越高者，會優先移動，反之則越晚移動，因此在整個戰鬥過程中，不見得是一次我方一次敵方的移動法，因此玩家除了攻擊力和防禦力要考慮外，敏捷度也要控制住，不然就算是攻擊力很高的角色，卻因為很晚才能動作，那會被K得滿頭包的。

<幻世錄２>中仍保有一代中最大的特色－“連殺”系統，所謂的”連殺”系統是當玩家以一位特定角色讓他每回合都可以殺死一名或多名的敵人時，所得的經驗值會以倍率增加，此外也增加攻擊次數越多，敵人所掉落出來的物品越多的系統，讓玩家在經驗和物品的獲得上有更多不同的方法。

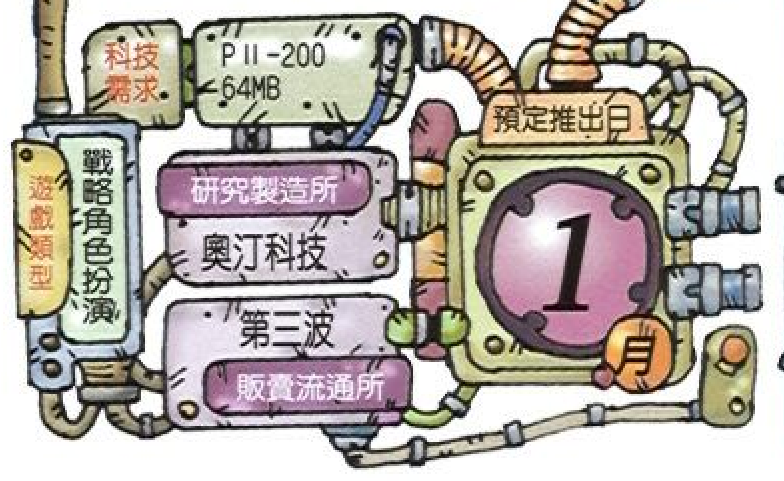




超迫力戰鬥畫面

戰鬥方面，幻世錄2是以大畫面的方式展現戰鬥方法，除了戰鬥場景可以橫向捲軸移動外，連垂直也可以快速度的移動，讓整個戰鬥場景多達6~7個畫面，也因此角色對戰中，會出現將敵人打上空中或飛出螢幕外這種格鬥對打的超必殺連續技。

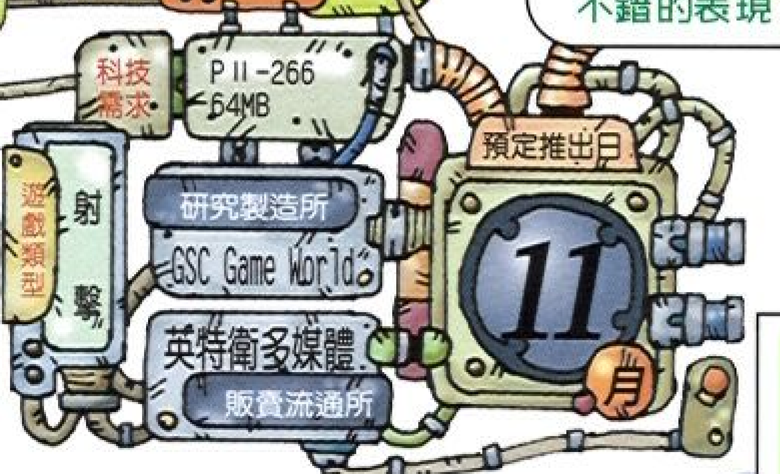






殺出重圍 Codename Outbreak

去！！《殺出重圍》（Codename：Outbreak）怎麼又是異形入侵地球的老戲碼，看到故事開頭都可以自己把後面的劇情編下去了，我就不想再多加介紹了，所以把重點放在遊戲性跟場景，畢竟這個第一人稱射擊遊戲在兩方面不錯的表現。



兩人搭配進行任務

在每一關開始之前，玩家要從12位隊員中選取2人組成隊伍來進行任務，當然每一位隊員的擅長都有所不同，有擅長暗殺的狙擊手、專精爆破的火藥高手……等。而最重要的除了選擇隊員外，還有一點就是團隊合作，在《殺出重圍》中，玩家除了操縱一位隊員外，另外的第2個隊員是要下指令讓電腦AI操作，舉凡掩護射擊，交叉開火等，當然玩家也可以因應狀況直接切換去操縱第2隊員。重要的是，可別以為自己功力夠，只顧著自己而不小心讓隊友死掉，因為在很多關卡中，沒有隊友的幫助是幾乎不可能完成任務的。

要白天正大光明呢？還是晚上偷偷摸摸？

遊戲中不但任務目的相當多樣化，所涵蓋的地點更是各有特色，除了像核子飛彈基地是室內場景之外，還有其它像是小海島中的雷達站、高度戒備的機場、濃密森林中的地下碉堡等廣大的室外場景。在不同的場景玩家所要採取的攻堅或潛入方式就有所不同，而更特別的地方在於玩家可以自己決定：要在白天或是晚上進行攻堅。舉例來說，玩家要穿過一片森林潛入異形基地；在白天，玩家可以清楚的看見敵方守衛及坦克等的移動路徑，進而採取適當的迂迴路線，但相對的敵方也有較大的機會發現你；而在晚上雖然玩家有夜視鏡可用，再怎麼說總是不容易看清敵軍位置，可是優點是你有機會安全潛過敵軍身後，因為他們較難發現你。因此要在白天或晚上攻堅，就要看玩家自己的擅長囉！不過還要注意一點，敵方守衛的位置在白天和在晚上是不會一樣的。





更具變化性的多人連線

最後說到《殺出重圍》最精彩也最重要的部分：多人連線。玩家可以選擇和朋友操縱不同角色來合作完成任務，藉由合作和互相掩護，作出更多更高難度的攻堅動作；當然，更可以呼朋引伴，找齊8人分兩隊相互廝殺。又或者，分隊進行這遊戲中最刺激好玩的『搶旗子』！其實嚴格來說，玩家會發現這遊戲的許多設計似乎都像是為了分隊搶旗子而設計的。玩家可以埋地雷、發射火箭、用狙擊槍在遠距離阻止敵軍攻勢；以散彈槍、機槍來進行近身對戰；再加上放置假人娃娃、使用隱蔽護盾等多種特殊裝置來誘敵、佯攻、分散注意力；極為多樣化的攻擊及防守戰術，絕對讓玩家痛快享受第一人稱射擊遊戲樂趣。



遊戲工坊

極樂瘋狂大賽車

賽車遊戲真是刺激啊！能遠遠把對手拋在後方的快感，真是不可用言語形容的。如果能透過網路和朋友對戰，那樂趣更是增添不少。這款「極樂瘋狂大賽車」，以Q版的風格呈現，可愛的人物及車輛造型、豐富的3D賽道、新奇的整人道具，還真是讓人想下場去好好飆它兩圈呢！

世界好手瘋狂集合

「極樂瘋狂大賽車」是一款集爆笑娛樂及極度脫線的賽車遊戲。不同於GT3、極速快感的繁複設定，「極樂瘋狂大賽車」強調的是以簡易的操作介面為玩家帶來競速的樂趣。遊戲中包括有非洲王子、鬥牛士、相撲選手、功夫小子等等，來自全世界15個不同國家的賽車手，將駕駛著特製但有點怪怪的「愛駒」，馳騁於埃及遺跡、亞馬遜森林、拉斯維加斯甚至月球等9條瘋狂賽道，並且玩家還可運用12種整人道具打擊對手，不擇手段的超越對手，以獲得最後極樂瘋狂賽車王的桂冠。

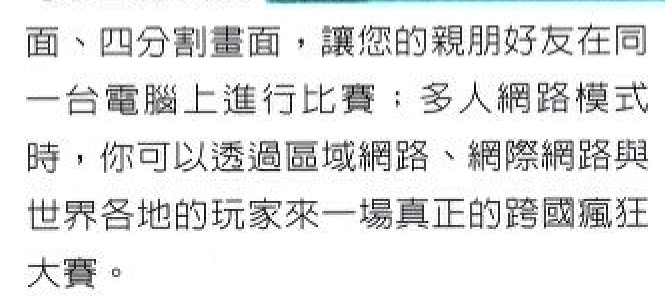


▲15位世界好手將同場競技。



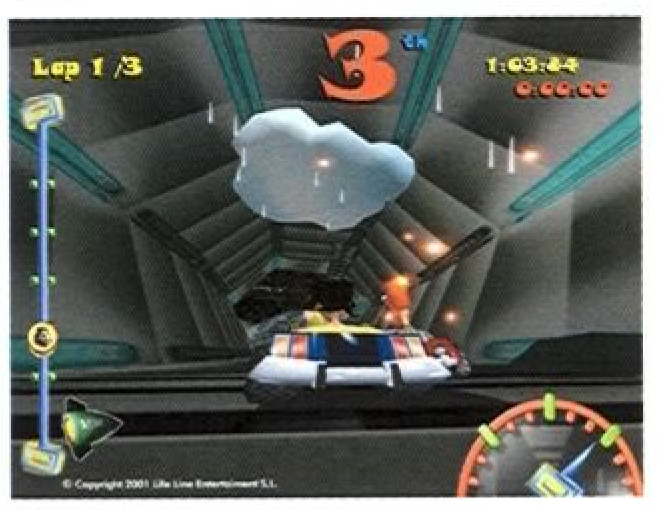
多種模式選擇 支援多人對戰

「極樂瘋狂大賽車」中提供了數種不同的遊戲模式供你選擇。在單人模式時，你可以選擇大型電玩模式來一場熱身賽，或是選擇冠軍賽模式與眾車手來一場全賽道大車拼，特別還可以選擇積分賽模式讓您的豐功偉業登錄在網路風雲榜上。在多人單機模式時，你可以二分割畫面、四分割畫面，讓您的親朋好友在同一台電腦上進行比賽；多人網路模式時，你可以透過區域網路、網際網路與世界各地的玩家來一場真正的跨國瘋狂大賽。





遊戲中各種稀奇古怪的賽道



▲遊戲中會有天氣及時間的變化



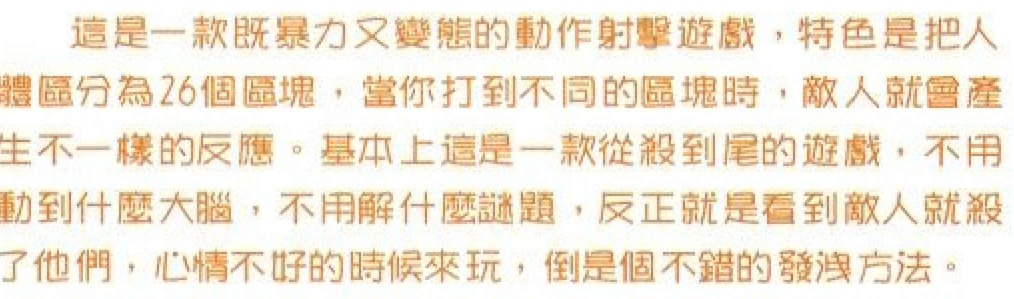
▲可與多人共同競賽

超古怪功能讓人驚奇

遊戲中採用先進的3D繪圖引擎，所呈現的奇幻遊戲空間與逼真的速度感，讓人感覺驚喜連連，你甚至可以破壞遊戲中的場景來阻撓對手，或是發射巡弋飛彈，看著飛彈拖曳長長的光跡命中前車。當你使用後視功能時，後面的玩家可是會很清楚的看到你回頭的畫面喔！而搭配的各種噴飯音效，更是考驗著玩家們的臉部神經，無論是有趣的背景音樂、人物的尖叫歡呼聲，奇奇怪怪的爆炸聲，可都是會讓你身歷其境的。遊戲中的操作介面十分簡易，無論是用鍵盤、搖桿甚至方向盤都能輕易上手，縱使沒有玩過賽車遊戲的玩家，也能輕鬆學會。













特殊人體結構區塊

Raven花了兩年的時間開發這套遊戲，許多的概念幾乎都是原創。《傭兵戰場》雖然採用了《雷神之鎚II》的遊戲引擎，但是畫面卻擁有自己的風格。這乃是因為Raven在《雷神之鎚II》的程式碼中加入了許多新功能，例如支援32bit材質、損傷材質、捲動地形引擎、霧區、以及獨特的光源系統，這所有的努力才造就了今日所看到的《傭兵戰場》。然而，真正讓《傭兵戰場》煥然一新的，是獨立在《雷神之鎚II》程式碼外的GHOUL引擎，透過這個系統成就了精確的人體結構系統，並表現出武器對人體造成的傷害和破壞區域。

以往我們在這種類型遊戲中，當武器射中敵人以後，敵人不是死亡就是存活，但《傭兵戰場》將每個敵人的軀體分為26個部分，您可以分別瞄準這些部分攻擊，而武器的破壞威力以及攻擊距離也會決定敵人受損的範圍與程度。

故事劇情是《傭兵戰場》強調的另一個特點。在遊戲中，一共有26個分散於全球的不同地點等待著玩家去探索，範圍從紐約地鐵橫越至西伯利亞。





多樣化的武器



所謂「工欲善其事，必先利其器」，遊戲中共有各式各樣的不同武器可以讓玩家盡情發揮，在敵人身上「作畫」！計有軍刀、9mm手槍、霰彈槍、自動機槍、狙擊槍、火焰噴射器、火箭發射器、以及微波槍等等。

除了最新版本的《傭兵戰場》遊戲程式以外，《傭兵戰場白金版》的遊戲光碟中收錄了由Brady Games精心製作的完整電子攻略本，讓您可以徹底的了解各種地圖的攻略方式，以及還有哪些您未曾發掘的秘密。《傭兵戰場白金版》強化了多人連線遊戲模式，讓遊戲更佳好玩，其中包括了新增加的控制模式：這是一種新增的團隊死亡對決模式。另外，光碟片中所附的《傭兵戰場II》預告片，更能讓您一睹這套出色產品續作的廬山真面目。



遊戲工坊

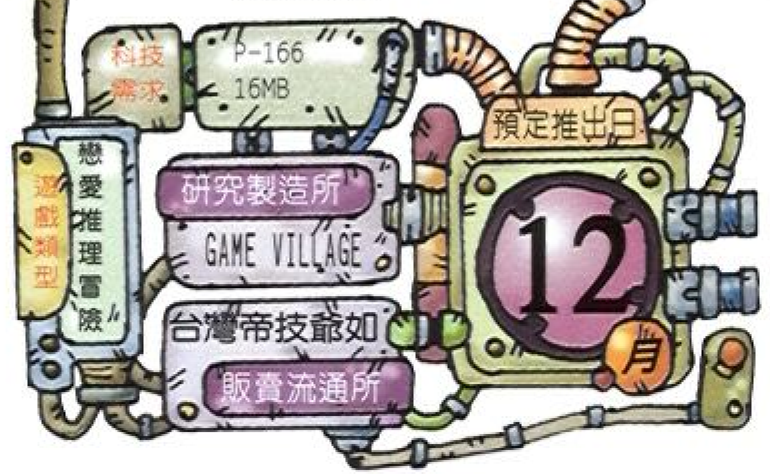
美人魚的季節

最受不了這樣的戀愛活劇了，孤單的我看來也要快點去找尋另一半了。找歸找，我可不要像遊戲中的主角捲入一波又一波的麻煩，那我可吃不消(=.=)。不過，勇者不是都會很受女孩子歡迎嗎？怎麼我…

由一個神秘網頁所帶來的一連串麻煩

《美人魚的季節》是一款學園風格的戀愛推理冒險遊戲。故事發生在一個名為南平市的小鎮上，玩家所扮演的主角名為高幡維人，是個高中二年級的學生。他在暑假的第一天，從發現了一個神秘的網頁開始，身邊便發生了一連串的神秘事件，同時也揭發了在這個原本寧靜的小鎮上，一個不為人知的秘密計劃。

藉由和小鎮裏人們交談的過程，主角一步步地揭開神秘網頁裏所要傳達給他的訊息真相。一方面，主角也藉由 和故事中四位女孩子的交談裏，了解了在她們心裏深處的煩惱。故事的結局是否圓滿，就看玩家是否能成功解開謎團、澄清女孩心中的迷惘並阻止一場悲劇的發生…



分為兩階段的遊戲流程

本遊戲流程主要分為兩部分。從故事開始的7月22日到8月19日之間，主角必須解讀出神秘網頁之中所記載訊息的真相，同時與女主角發展親密的信賴關係。在達成了以上兩點之後，從8月20日開始，故事便會開始進入第二階段，整個事件會發展到另外一個高潮，而主角和心儀的女孩子之間也將有完美的結局。



在故事裏存在著一個虛擬的網際網路世界，在遊戲進行中，玩家除了要透過這個虛擬的網路，時時觀察神秘網頁所產生的變化之外，還可以藉由瀏覽女孩子們自己開設的網頁，得知她們生活中的大小事情，而更進一步了解她們。

除了在對話之中，會因為玩家的選擇而對於談話對方與事件發展產生不同的影響之外。特別的是，在和角色的談話之中，玩家可以藉由下面兩個獨特系統的幫助，對劇情有更深一層的了解。

名詞點選系統

在對話之中，會有部份的專有名詞以綠色底線的方式出現在訊息視窗裏，以滑鼠點選之後，將會出現名詞說明的視窗。而已經點選過的名詞，玩家可以在選單中的「資料庫」選項裏再次查閱。



綠色文字即是專有名詞

故事穿插系統

在和各個角色的對話之中，有時在畫面上會出現「POINT！」記號。出現這個記號的時候，表示玩家可以針對目前的談話內容再深入詢問，這個時候對話將會進入另外一個話題方向進行下去，而這個時候也就是能夠對於神秘網頁所引申的事情進行調查的時候。



只要出現「POINT！」就可繼續追問下去



台北咖啡通

別以為勇者開了旅店就很賺錢，其實在閒暇的時候還得偷偷地去打工來平衡開支。說真的，在咖啡店打工還算不錯，不只是工作環境感覺非常悠閒，還可以偷偷品鑑各家店的餐點，可說是一件不錯的副業喔！（還可以有機會認識美眉，這才是打工的重點 A__A）

大家一起來開咖啡廳

咖啡廳的經營是一件檔困難艱辛的事，而《台北咖啡通》的故事就是八個主角經營咖啡屋的故事。每位角色都有其故事及劇情來推使玩家慢慢朝成功經營咖啡屋的路發展，角色共分為四位男店長和四位女店長，不管扮演男店長或女店長，玩家所要扮演的便是從八位故事主角裡選其一來當店長。每位角色都有其難度，玩家選擇好角色之後，就準備用所選擇的角色及一開始擁有的資金去準備開店事宜，從店內的桌椅到裝飾物擺設都由玩家決定。決定好之後，就僱用自己喜歡的吧台人員、廚師以及服務生，等到所有的一切都打理好之後，就可以正式開始遊戲了。

如何滿足顧客的需求就是你得傷腦筋的

玩家在遊戲中要考慮到僱用的廚師、吧台人員、服務生的工作分配，以及店內的擺設和廣告宣傳，並且一早就要去找新的素材來組合新的食物或進貨，不然沒有新的菜色的話會讓客人越來越少，因為客人的嘴可是會越來越刁的。不只在吃的方面要下足功夫，也要讓客人覺得舒適，例如店內的空調要隨天候的不同而有所調整，不然舒適度會下降，使客人不舒服而離去。

店的知名度是吸引客人會不會進到店內消費的要素之一，當然客人進來用餐不滿意後也會引響到自己店的名氣。遊戲中，下班之後也可以要求員工去補習班在職訓練，因為遊戲中的吧台人員和廚師以及服務生都有自己的能力及等級，店長要不斷尋找新的素材及器材和製作書籍；廚師則要不斷精進自己的手藝；吧台人員要不斷強化調配能力；服務能力和速度則是服務生最重要的能力。當然每個角色在遊戲中也是有分別不同的劇情，各個角色要一一突破，到自己達成目標之後，可以知道自己的結局是成與敗，甚至故事中有某些條件讓玩家完成才能找到自己終身的伴侶，可以說是一檔新的經營養成遊戲。

可到食材店找尋能配合咖啡口味的材料

遊戲工坊

三國風雲會

卡片對戰遊戲（Card Game）相信越來越多人知道了，《MAGIC》、《海戰牌》、《中國魔法牌》都各自有支持的玩家，繼《三國封神》之後，大宇資訊也決定將卡片對戰遊戲引入電腦遊戲中，也同時是大宇第一款以三國為題材的PC 遊戲，這遊戲就是《三國風雲會》。

變化多端的卡片 考驗玩家策略

在《三國風雲會》的80張武將卡片中，每個武將在卡片上設計有智力、武力、兵力三項數值，在卡片對戰時，由開牌的玩家決定該局遊戲是進行智力戰還是兵力戰，甚至是總力戰（即三項數值加總的總力戰鬥）。這個創意使《三國風雲會》有很高的策略性，可以自由決定戰鬥方式。比如玩家的手牌中有蜀國諸葛亮這張牌，其智力數值最高，當有對手叫智力戰開局時，就會占極大的勝利先機，但是後面的玩家並不一定會就此居於劣勢喔！也可以根據自己的手牌進行聯合或倒戈。比如後續玩家都出蜀國的對手魏國卡片相抗衡，假設是程昱＋賈詡組合，其智力數值之和高於諸葛亮，就有可能聯合贏得該局遊戲。這正應驗了一句古話：三個臭皮匠，抵得上一個諸葛亮。

加權卡片讓遊戲變化性更大

此外，遊戲卡片中還有大量的加權卡片：遁甲天書、孫子兵法、赤兔馬、方天畫戟、獸兵、黃龍、鳳凰。比如玩家為自己的愛將裝備赤兔馬可增加武將的武力，裝備遁甲天書可增加智力。同時還有更多神秘的特殊卡片，例如同盟卡、仙術卡、妖術卡、刺客卡、貂蟬卡、瘟疫卡等，各自具有神奇的力量：同盟卡強迫下家同盟；妖術卡使本方武將數值加倍；瘟疫卡使某個玩家的軍隊全部滅亡。等等，因此各種因素的巧妙組合和互相影響，產生變化多端的玩法和謀略，使遊戲的隨機性和謀略性相當高。



獨特的水墨風格

《三國風雲會》延續大宇獨特的中國水墨山水風格，遊戲畫面製作精美畫面柔和，武將頭像經過專業美術師參考歷史古書精心繪製，各種特殊卡片也是考證了許多三國歷史和相關資料，保證原汁原味的三國特色奉獻給玩家。至於戰場卡片更是再現三國時期各個知名戰役，用國畫的畫法展現給玩家，相信《三國風雲會》在眾多的三國遊戲中絕對是風格別具。


諸葛亮


關羽

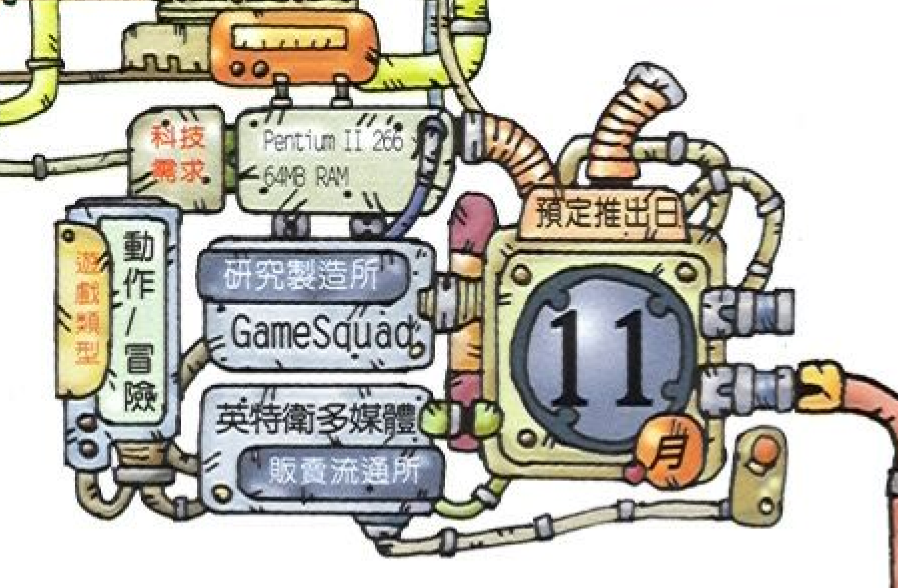
張飛

科技需求：未定
遊戲類型：卡片對戰遊戲
研究製造所：大宇資訊
販賣流通所：大宇資訊
預定推出日：1月





喬治克隆尼之 (From Dusk Till Dawn) 惡夜追殺令



令我血脈噴張、大呼過癮的電影－"惡夜追殺令"(From Dusk Till Dawn)，如今要可是要推出遊戲了，而且還不是直接沿用電影的劇情，而是接續電影、繼續發展下去的新情節：在吸血鬼古宅一戰中唯一的倖存者：西斯（電影中由喬治克隆尼扮演），因為代替有精神病的弟弟入獄，而被分發到最高保全設備的海上漂浮監獄－『昇陽』服刑，只是沒想到吸血鬼還不放過他，硬是將整艘船的600多位犯人都變成僵屍，主角如果不想死，只能選擇殺出生天！嗯，看來好像蠻刺激的，就來看看其遊戲內容：

《鬼屋魔影》的創造者最新作品

《惡夜追殺令》這套驚悚遊戲，除了有原著電影的票房保證、最新3D引擎營造的真實場景，更請來了《鬼屋魔影》的創造者、驚悚遊戲之父：Hubert Chardot來改編遊戲劇本，並為遊戲監製。說到Hubert Chardot，他的成名之作《鬼屋魔影》不但是最先採用3D人物模組的遊戲之一，當時所用的自動切換、類電影鏡頭更是前所未有的驚人創意。當然，這次他傾全力包辦劇本、製作的《惡夜追殺令》，也絕對不會讓玩家們失望。在《惡夜追殺令》中，遊戲本身的玩法像是《惡靈古堡》加上《戰慄時空》，但又營造出更獨樹一格的恐佈感。遊戲中有著像電影《異形》一樣，成百的僵屍群起攻來的場景，也有著像《戰慄時空》中和許多倖存警衛互動的橋段，還有更多像《惡靈古堡》一樣需要動腦解謎才能進入的地區；當然，更少不了以多種強力武器殺魔滅鬼的刺激關卡。

多樣化的武器與嚇死人的懸疑氣氛

說到武器，西斯在遊戲中所擁有的武器相當多樣化而且特別，除了一般的自動手槍、散彈槍外，更有配備了紅外線鐳射瞄準器的狙擊槍、高溫火焰發射器，以及相當特別的一把迴力圖盤槍，發射出的高射圖盤在撞擊到牆壁後會不斷反彈再加速，特別適合用來對付一群躲在小房間內的敵人，另外還有像火箭筒、連發機槍、一擊必殺的釘槍等共10幾種武器。除此之外，玩家在遊戲中還有機會使用機槍座或雷射機槍塔來對付成百湧來的大量僵屍，絕對讓喜歡第一人稱射擊的玩家大呼過癮！再說到冒險及懸疑的部份，這可是Hubert Chardot的專長，此次場景鎖定在海上的移動監獄，所有犯人都又變成了僵屍，意謂著玩家所在的地點就是在一個逃不出去的固定空間，處境更是步步驚險、危機四伏。面對著嗜血的僵屍、自身難保的船上警衛、神秘企業派出的善後處理小隊、以及隱身幕後魔力強大的吸血鬼，玩家必須要謹慎分辨敵我，才能逃出生天。


用機關槍掃射真過癮


與NPC一同對付僵屍

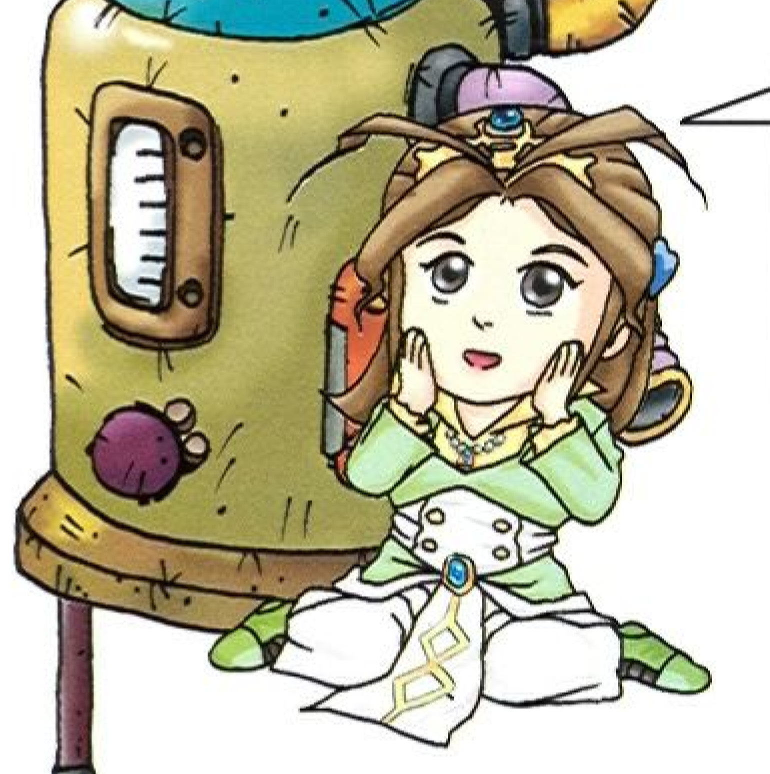



真刺激啊！還有會飛的蝙蝠僵屍


使用狙擊槍，給敵人暗地的一擊

遊戲工坊

超時空之翼



嗯嗯！我看一下……超時空之翼是一個平面橫向的動作角色扮演遊戲，真是有點難唸，就是那種主角要一直往右邊一直跑一直跑的意思啦！大家有玩過瑪琍歐嗎，差不多就是那個意思啦，懂了嗎？好，那接下去，這是一個融合了動作、冒險、解謎等類型，其中還有很多奇怪的重要道具和及許許多多的事件可以去探索一下。嗯……動作的部分很簡單，還有像角色扮演一樣有故事劇情和武器成長系統喔！啊！還有還有，這裡還有一些關卡謎題，大家一起來玩玩看吧！



這老伯長得真奇怪說……



可以在這裡買東東

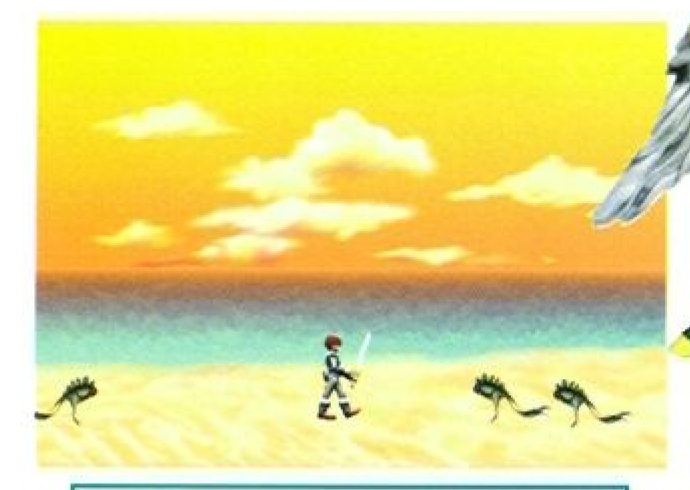
故事背景 五千年為一週期

相傳創造神巴瑪創造出世界萬物，無論是邪惡的魔鬼或純潔的人類均由其所創。但人類受到種種誘惑，内心漸漸變得複雜，不再純潔如昔，親子相殘，相互欺詐，殘暴好殺，行為一如惡魔。這種結果令巴瑪非常失望，于是對人類下了詛咒——巴瑪將利用大水的力量，洗滌大地，清除腐敗的人類。之後會再創造新一代人，以五千年為一週期，若發現又是發展得如此邪惡，大水淨化之日將再度來臨，直至創造出完美的人類為止。

主角RIDA與傅勒在遺跡内找到一本露達人遺留下來的古書，根據古書内容，發現人類曾被大洪水毀滅過一次，大洪水洗滌大地那天，稱為淨化之日。而淨化之日將再度降臨，要拯救人類只有把創造神巴瑪封印一途，古書上有記載封印之法。但需集合失落的四個封印石，才能打開巴瑪沉睡之間的大門。RIDA為拯救人類踏上尋找頭像之旅。在尋找頭像當兒，卻出現來自地獄的惡魔爭奪頭像，到最後才知道……



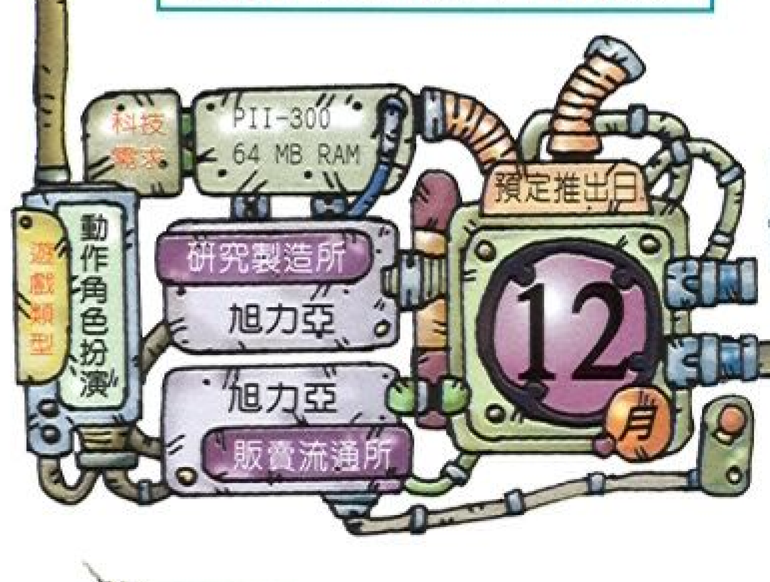
啊啊！飛龍在天！



遊戲看起來很簡單的樣子

武器成長系統

主角的能力值共分有八種屬性，分別是HP、MP、SP、智慧、攻擊力、防守力、集中力及魔法防備。每一把主武器都有一“熟練度”的基本屬性。長期使用同一把武器，隨著熟練度的增加，主角的能力值也會跟著上昇。而累積熟練度的方法，就是要不停的砍殺怪物。熟練度會隨擊殺怪物的數量而升級，與擊殺怪物所得的經驗值多寡無關。熟練度等級分5級，最高為熟練度5。每樣武器都有兩種專屬必殺技，在熟練度3及最高熟練度5能習得這兩種武器專有必殺技。所以就算是一把普通的鐵劍，到了熟練度5的時候，也未必會比神兵利器遜色。



時空俠影

現代人回到古代去，進而親身參與歷史事件的故事，一直都是許多幻想小說最佳的題材。這款「時空俠影」的故事也是建立在此架構上，而這一次的時代則是回到西漢末年，與漢光武帝劉秀共同奮戰。在下一直在想，如果是一般人回到古代，真的能夠那麼順利建立功業嗎？我想大概連生活都很困難吧！







遊戲的角色有經驗值及等級之分。



超越時空的探險

在「時空俠影」中，主角是一名酷愛四處周遊冒險的探險家。某一日，在探訪時無意之中進入一神秘未知處所，發現一對古怪寶石，把玩之時不小心喚醒了它的能源啓動，緊接著，石頭發出奇異的光芒，主角感到天旋地轉即便失去了知覺。當主角清醒過來時，石頭還在身上，但發覺自己到了一個陌生的環境，經過多方了解，才知道自己居然到了古代。機緣巧合之下，主角與漢室末裔劉秀相識，並經歷了幾多磨難，當然也學了不少玄妙武功。在有名的昆陽大捷之中，主角打敗巨母霸，救了劉秀。巨母霸臨死之前用盡畢生功力打向主角，正好這股能量被主角身上的玉石所接受，釋放出自身的能量，時空開始轉換……

多線劇情設計耐玩度佳

本遊戲是以RPG方式進行，在歷史事件上穿插許多不同的情節，既有武俠的俠肝義膽，同時又有玄奇、科幻的撲朔迷離，遊戲情節極為豐富。遊戲中一改傳統RPG單線劇情的結構，以一條主線牽動多條支線，且有不同的多重結局。其中還穿插了很多意外事件，往往能給玩家意想不到的驚喜。遊戲中的任務，除了根據劇情線索必要完成的主任務外，其他的分支任務，都可以依個人不同的玩法，選擇完成或跳過。如果完成它，就會有意外的收獲，有的可以學得高級的技能，有些可獲得特殊的武器和物品，少數能增加經驗值，有的卻能直接影響到遊戲的結局。



充滿漢朝風味的建築物。

彷彿回到古代的場景繪製

遊戲中的戰鬥採用即時方式，操作方便，主角會隨著故事的發展，學到許多不同的技能，功效各異。玩家可針對不同的地勢及不同的敵人，使用不同的武器，在戰鬥中取得更好的效果。遊戲畫面採用高彩800X600，風格以寫實為主，場景古樸清麗，不但細膩真實，而且都依照西漢時期的風景樓閣繪製而成，整個遊戲共有七十多幅優美的場景供玩家遊歷、冒險，讓玩家宛如真正回到古代一樣，充分享受思古之幽情。



回到古代的主角開始了俠義生活。



會遇到許多需解決的事件。



大場景非常的寫實真切。

神機世界 2

近年來遊樂器和PC遊戲的分野，似乎越來越近了。就在大家還陶醉在櫻花大戰的大正風情時，緊接著就又聽聞DC的角色扮演大作神機世界2也要改編成PC中文版了！這款有著可愛3D造型人物、豐富冒險劇情的遊戲，當年在DC上受歡迎的程度，可是和櫻花大戰系列有拼的喔！尤其遊戲中可愛的劇情及人物，還真是令人愛不釋手呢！

活潑可愛的冒險家傳奇

嚮往成為一流冒險家的瑪格，在經歷一連串的冒險事件後，終於成為一個聲名遠播的冒險家了！不過要成為一個最了不起的冒險家，可是要不斷的接受訓練與考驗的。有一天，位於海洋另一邊遙遠的帕魯迪亞大陸上，有一知名的索席耶堤博物館，忽然的透過其位於帕南姆城的分部提出了：「希望能邀請該地最強的冒險家過來」這樣的要求。所以瑪格、莉妮亞、葛雷，以及硬要跟來的青因等四人，就這麼坐上了來往大陸間鐵道的列車，往帕魯迪亞大陸而去。現在，瑪格等人的全新冒險即將展開！

輕快明亮的幻想式劇情

神機世界是以傳說中的塞依結構體【艾佛路西亞】為中心，在世界各地的遺跡探險的一齣冒險RPG。而神機世界2的劇情承襲一代，在冒險事件後過了半年，主人翁們，又再度的踏上遺跡冒險之途了！遊戲中的人物，二代仍繼續一代的風格，主人翁們可愛、靈巧的樣子，套入節奏明快的劇情中，帶給玩家相當愉快且新奇的冒險經歷。除了一段段的冒險事件外，每一個冒險之間的段落，玩家都可以把收集到的寶物拿去商店賣掉，獲得大量的金錢之後，便可以在街上大肆採購一番。許多商店所賣的稀奇古怪的物品，對於冒險是很有大的幫助的！至於如何運用這些道具，那就要玩家親自來體驗一番囉。



戰鬥的畫面非常炫麗。

特殊技需要累積TP才能學得。

人物的造型都非常的可愛。

瑪格與莉妮亞是小情侶關係。

遊戲中可愛的主人翁瑪格。

商店中可買到不少好東西。

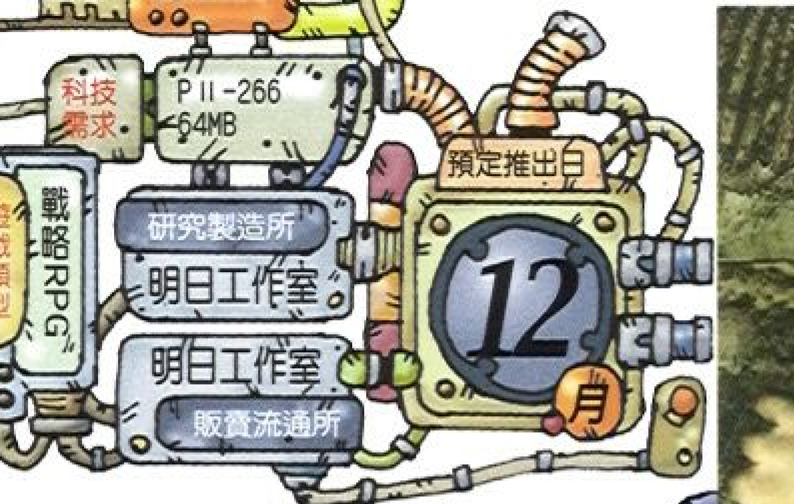
豐富多變的戰鬥運用

除了可以探訪各式遺跡外，遊戲中華麗且超高戰略性的戰鬥部分，也是十分具有可看性的。在遊戲中戰鬥不能只靠蠻力，因為那些守護遺跡的怪物都和主角們一樣，都具備了各種類型的特殊攻擊，要是一不小心受到他們可攻擊全體的特殊攻擊，而使整個隊伍都陷入危機的話，那可是會就全軍覆沒的喔！戰鬥中每個人物的特殊技，都需經過一定回合的累積才能使用，因此決定何時使用特殊技及善用藥品，對能否獲得戰鬥的勝利可是很重要的喔！



虛擬人生外傳

採用紙牌式的戰鬥是比用刀劍打來打去溫和多了，可是…這樣就不能展現我打敗敵人後的勝利英姿，可惜了！(=__=)





◀這就是小丑的造型


遊戲的大地圖

虛擬人生外傳戰鬥剖析

在角色扮演戰略遊戲中，最重要的應該就是戰鬥了，《虛擬人生外傳》除了採用角色扮演戰略遊戲的回合式移動方式外，還使用了虛擬人生自一代就沿用到目前的卡片式戰鬥方式來表現出招式。當然使用招式也是應用各種不同的卡片，連魔法、召喚獸也都是喔！

“沒有三兩三，哪敢上樑山？”，在戰鬥中要存活，苦練招式是不二法門。遊戲在戰鬥中主要有三部分，分別是普通攻擊、必殺技、魔法等三種攻擊，普通攻擊就不用介紹，大家都差不多，必殺技則有六種屬性，分別有不同的攻擊效果。而魔法呢？特殊招式雖然好用，而且攻擊力也十分強大，但是終究只有少數人能夠使用那些超強的必殺技，所以如果要講到戰場上最具有攻擊力的招式，那就非魔法不可。同樣的，在戰鬥中的魔法也是以卡片方式表現喔！



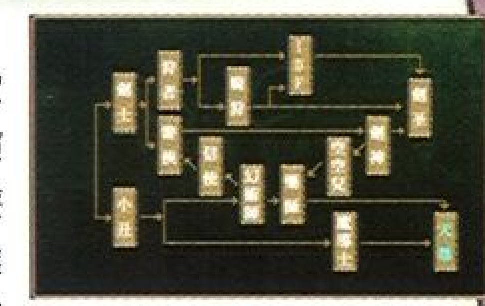
遊戲雖然不是太空戰士那類型的角色扮演遊戲，但是玩家若以為遊戲中看不到具魄力的召喚獸，那可就錯了。收服怪獸可以在遊戲的非劇情關卡中進行，只要戰鬥勝利則收服怪獸，之後玩家就可以在戰鬥中召喚怪獸來輔助戰鬥，畫面也是相當的華麗喔！

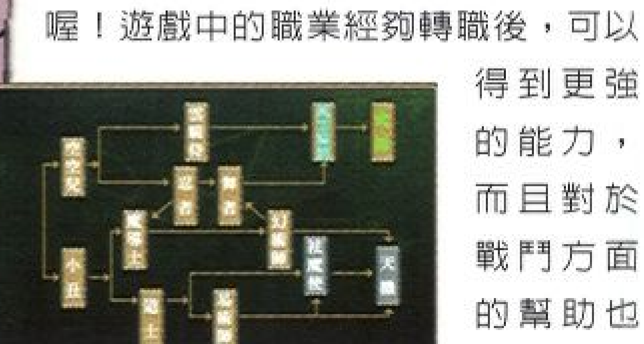


炫麗的魔法

轉職的秘密

在任何一款角色扮演戰略遊戲，職業的變化都是遊戲中最重要的。在《虛擬人生外傳》中的每個角色，包含主角徵召的傭兵或英雄，都有他們特定的職業，這些職業可不只是名稱好看用的，每個職業都有不同的特殊能力，也都可以轉職喔！遊戲中的職業經夠轉職後，可以得到更強的能力，而且對於戰鬥方面的幫助也相當大。


▲男性角色轉職表


▲女性角色轉職表



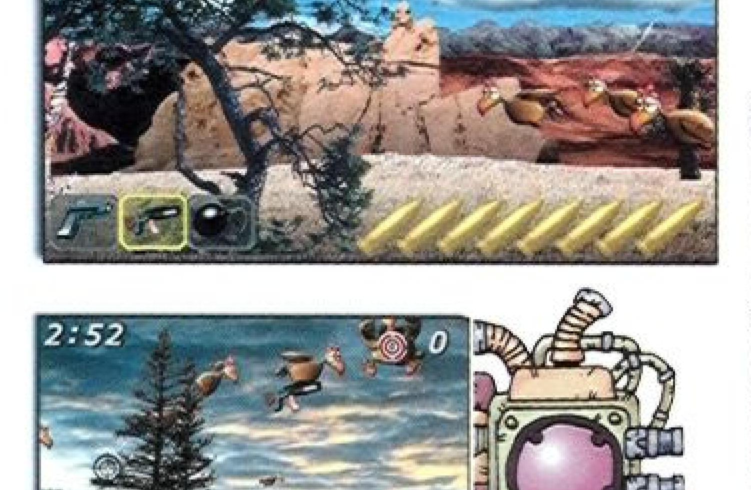
遊戲工坊

哇靠轟炸雞

看到長得一臉賤樣的雞，讓人忍不住就會想拿起槍瞄準，不過比起恐怖的殭屍或是凶惡的歹徒來說，這些雞就顯得可愛多了。不多說了，我要快點多打幾隻雞晚上加菜，不然只好吃醬油白飯了…(Q__Q)




聖誕節快到了，連雞也戴起了聖誕帽



轟炸雞，讓雞插翅也難飛

《哇靠轟炸雞》是由TOPWARE公司所製作發行，這家公司大家可能有點陌生，不過在歐美可是相當地有名氣喔！他們出過了Earth 2150、World War Series、Jagged Alliance 2等相當具有名氣的遊戲，這不是轟炸機，而是打飛雞！！

這個遊戲中，玩家總算不用在繃緊神經去面對轉角突然出現的怪物或敵人，也沒有火力驚人恐怖的人，要讓我們繃緊神經瘋狂地敲擊滑鼠鍵還有亂按方向鍵四處竄逃，也不會有血腥殘酷或屍骸遍野的恐怖場面。在這裡，玩家要做的就是打飛雞囉～沒錯，這個遊戲就是要讓玩家放鬆心情，什麼操作介面等全都不用再傷神去學習，整個遊戲只需要移動你的滑鼠，將那些看起來很可愛、動作呆呆矬矬的雞，不管是降落傘雞、飛雞、雪板雞，反正只要從空中飛舞滑過的就通通打下來就對了。



分數可登陸在海內外的網站，與其他人切磋戰果

玩家在遊戲中的武器也相當的簡單，包含了手槍、空氣槍還有炸彈可以用，雖然這些雞看似呆笨，可是動作可也靈活得很，玩家可也得要反應靈活一點去射擊，不要放槍了。因為遊戲的樂趣可是以計算分數為主的，玩家所擊中的雞越多、分數越高的話，還可以登上網站排行榜好好地炫耀一番呢！

遊戲中一共提供了5 個不同的場景，場景雖然只是2D ，不過看起來可以讓人放輕鬆喔！而且在官方網站中還提供了相當多的玩家自製場景，所以基本關卡可是非常地多。此遊戲可提供4 個人進行線上遊戲，而且玩家在遊戲中所獲得的分數可以登陸在國外網站看看自己是否能夠為國爭光，名列前矛。




真悠閒的渡假…還不知道大難臨頭了



《哇靠轟炸雞》是一款相當適合全家老少的一起玩的遊戲，和市面上的遊戲比起來，這可以說就像是清粥淡飯一般，不用高智慧的人力也不用高配備的機器，玩家就可以很自然地在簡單的遊戲中享受到遊戲樂趣。




還用降落傘…照打不誤



夢幻派對島

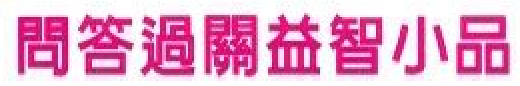




KITTY偶像炫風

不久前掀起瘋狂超級偶像炫風，造成超高買氣，周邊產品不計其數，並數度成為媒體新聞焦點的Hello Kitty，這次即將現身於電腦螢幕上，以全新姿態與其他的可愛好友，一同和玩家們一起進行遊戲，不但將滿足所有的Kitty迷，也將會讓所有玩家們耳目一新。

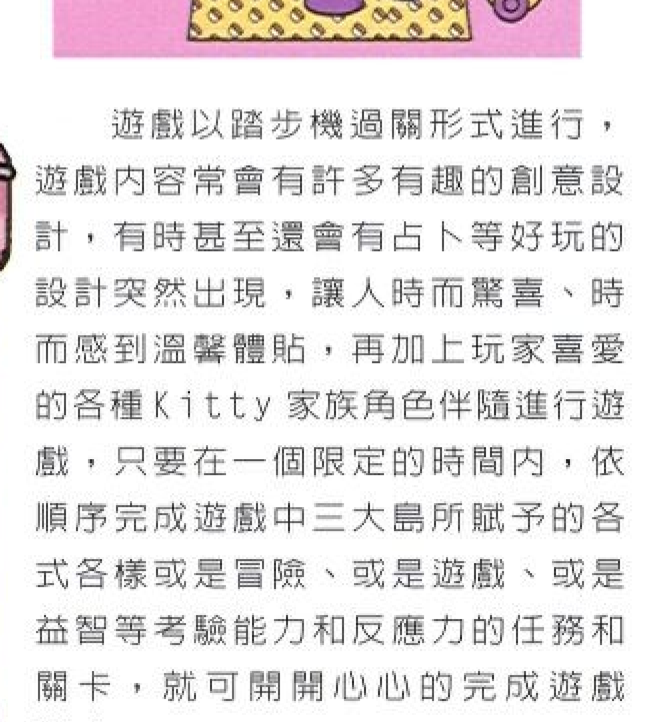
GAMEONE繼出品《小叮噹大富翁》、《老夫子大富翁》等知名偶像的遊戲，並深獲好評後，這次又代理在日本及台灣都享有超高名氣的Hello Kitty遊戲－《夢幻派對島》，這款可愛的遊戲小品，期待在遊戲世界中能再一次的帶給玩家們對於遊戲的驚喜和快樂，勾起每一個人期待的喜悅和幻想。



問答過關益智小品

《夢幻派對島》是一款可愛的益智小品，主要以『問答過關』的方式進行，玩家能夠透過單人或雙人遊戲，接觸到另一個特別的世界和新鮮的事物，而有不同的體驗，更可透過互相合作而增進合作者間的情感，趣味成分相當高。

整個遊戲的版圖由三大島嶼所構成，分別為彩虹島、智慧島、和夢幻島，在每一個島上又分別擁有三個國家，每個國家中都會有一座具當地特色的建築物，而每一種建築物都代表一種種類的遊戲關卡，而更特別的是每一棟建築物還會有一位Kitty家族的可愛成員代表著呢！



遊戲以踏步機過關形式進行，遊戲內容常會有許多有趣的創意設計，有時甚至還會有占卜等好玩的設計突然出現，讓人時而驚喜、時而感到溫馨體貼，再加上玩家喜愛的各種Kitty家族角色伴隨進行遊戲，只要在一個限定的時間內，依順序完成遊戲中三大島所賦予的各式各樣或是冒險、或是遊戲、或是益智等考驗能力和反應力的任務和關卡，就可開開心心的完成遊戲囉！

《夢幻派對島》是一款輕鬆又不失趣味、趣味又不失益智的可愛精緻作品，所有玩家們和所有Kitty迷們請一定要密切注意囉！







歡迎玩家來到王國的最高殿堂『遊戲極品堂』！在這裡我們將展示自有歷史以來，最受歡迎、最具代表性、最值得人民們供奉的經典作品。要入選本堂之作品，需經過無數的粹煉，不但要獲得專家的肯定，更要獲得人民的青睞。因此凡舉本堂呈列之遊戲，必值得所有人民收藏膜拜，永久懷念。

軒轅劍

第一套純中國味RPG

出品日期：1990年

研發製作：大宇資訊DOMO小組



唉！回首往事，真是令人感觸良多啊！想當年我手持軒轅劍大展神威之時……（講了大半個小時）。真是不好意思，今天是來談「軒轅劍」這個遊戲的，一想起當年事就給離題了。這「軒轅劍」是在1990年，那個幾乎沒有中文角色扮演遊戲的時代所推出的，對許多的玩家來說它可是極具有紀念價值的。別看這些圖片好像很簡陋，在當年可是感動了許多人的，連仙人我也這麼覺得「原來我們王國還是有人能做出這麼好的遊戲的。」接下來我們就來看看我們的特派員對這款堪稱經典中的經典的中文遊戲的報告吧！

軒轅劍的原點

說起軒轅劍，我想有玩過PC Game的玩家應該沒有不知道的吧。從1999年「軒轅劍參－雲和山的彼端」再次的喚醒玩家對軒轅劍的記憶，加上去年底推出的「軒轅劍參外傳－天之痕」熱賣，一時間將軒轅劍的聲望推到了頂點。也許有許多的玩家是從「軒轅劍參」甚至之後的「天之痕」才開始認識軒轅劍的，但是軒轅劍當然不是從三代才開始的；那軒轅劍究竟是從何而來、又為什麼可以跨越兩個世紀而歷久不衰呢？這一次因為「軒轅劍」登上王國的「極品堂」，就在此為各位娓娓道來它的歷史。當然，首先要為各位介紹的就是「軒轅劍」。沒錯，後面沒有任何的數字或者是附標題，而是真真正正的「軒轅劍」。但為了避免混淆讀者視聽，我在以下的文章還是將「軒轅劍」加上個壹，以示區別。

▲▶ 開頭的標題及故事解說，中國味十足。

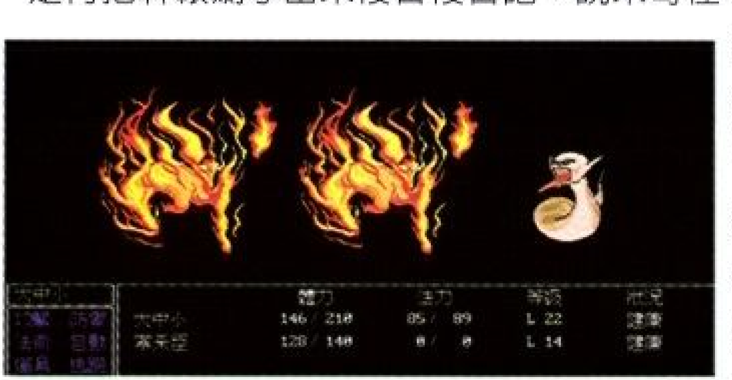


▲ 這樣的中文對話，在當時是前所未有的

意外的高相容性

雖然說軒轅劍系列的每一代筆者可是都沒有缺席，但是「軒轅劍壹」，我可就沒什麼把握了。畢竟一個正常的男人在經過國家的荼毒，啊！不對是洗禮以及家庭的教育後（偉大的老婆請原諒我瞞著你打電動），在我腦袋中僅存的一點點對「軒轅劍壹」記憶，已經消失了一大半。由於年代久遠，還是再把軒轅劍拿出來複習複習吧。說來奇怪，這一款距今已經有十年歷史的DOS遊戲，在windows 2000的環境下竟然還跑的動，相容性竟然如此之高，真是讓我對這款遊戲程式人員的技術感到佩服啊（這一段是某蔡姓魔王強迫我加上去的，因為早期的軒轅劍程式都是他寫的，但是作業系統的相容不是微軟的功勞嗎？）。在驚嘆程式相容性之餘，這套遊戲實在已經年代久遠，加上現在的作業系統並不支援當初的魔奇音效卡（此遊戲若沒有音樂，可是會少了一半以上的樂趣），所以筆者此次回味，感覺硬體的進步真是飛快。當年聽到軒轅劍壹的劇情和音樂的搭配，令我留下深刻的印象。但現在硬體卻是已經進步到直接ＣＤ音軌的時代，而且動不動就有真人配唱，音樂的品質一直上升，但是卻很少有遊戲還能像當年哪種深入人心的表現。

◀ 平面式迷宮也是有難度的



▲ 這可是第一人稱視角的戰鬥喔！

原創中文RPG的試金石

打開軒轅劍的說明書，你可以清楚的看到這幾句話「龍不曉得已經殺了幾隻，公主也已經救了一籮筐了；卻始終見不到中文的RPG遊戲。」by T.M.H。是的，在軒轅劍推出以前，整個市場上幾乎沒有一套真正的中文RPG遊戲。等到軒轅劍推出之後，市場上才一窩蜂的推出了中文的RPG，但原創性卻沒有軒轅劍系列來的高。在那個彩色螢幕還未普及的時代，軒轅劍壹為了表現出更完美的畫風及中文RPG的第一個有動畫的遊戲，居然不對硬體屈服，只對應EGA以上的螢幕。音效部分為了表現更生動的遊戲氣氛，只對應當初最新的魔奇音效卡，硬是給筆者一個配備升級的好藉口（嘿.嘿..誰說只有外國遊戲可以讓配備升級的）。由此可知DOMO想要征服世界..不是啦！是創造遊戲歷史的企圖心。



▲ 豐富的中文對話在當時令人驚嘆



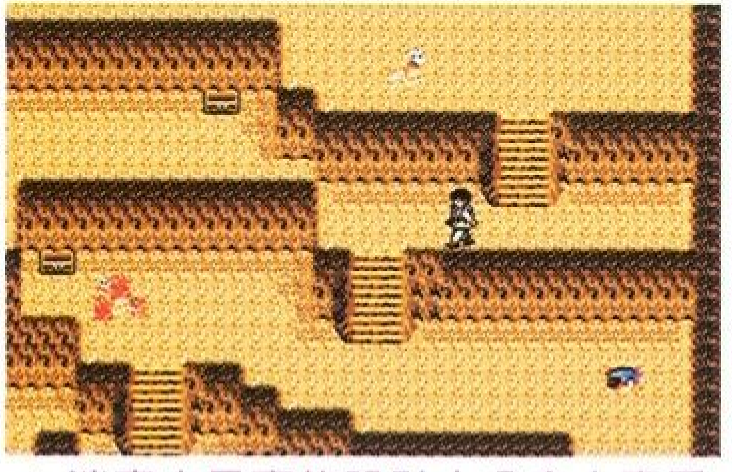
▲ 這魔王的美術設定堪稱經典畫作



▶ 這樣子的畫面表現在當時是最高檔的

未完成的故事

從第一章開始，卻也在第一章結束，可以說是「軒轅劍壹」最大的遺憾。玩家扮演的是某位偉大英雄的遺孤（似乎許多的RPG都很喜歡這樣的開頭），主角當然也如他所繼承的血統一樣熱愛行俠仗義，但是當主角要嶄露頭角、找到了得力的助手，甚至發現了談戀愛的對象後，劇情可以好好發揮時，遊戲卻結束了。不知道是不是因為第一次製作RPG遊戲還是製作時間緊迫，所以內容顯的有點短。事隔多年，我有幸認識了軒轅劍系列的主要製作人「蔡魔王」，才知道原來是他接受國家的徵召不得已數饅頭去了，才讓這個遊戲在只完成第一章的情形下就得勉強推出。幸好之後推出了「軒轅劍二」，才算是將「軒轅劍」的故事做了一個完整的交代。雖然故事上有些遺憾，但是DOMO想要強調的遊戲精神「善非善、惡非惡」已經在此打下基礎。除了遊戲精神之外，簡便的使用介面、全畫面的對話、戰鬥時的自動控制等都是當時遊戲界的首選。而這些讓使用者遊戲時更為貼心的設計，從此成為了DOMO小組製作遊戲所堅守的圭臬。



▲ 迷宮中尋寶的設計十分令人喜愛

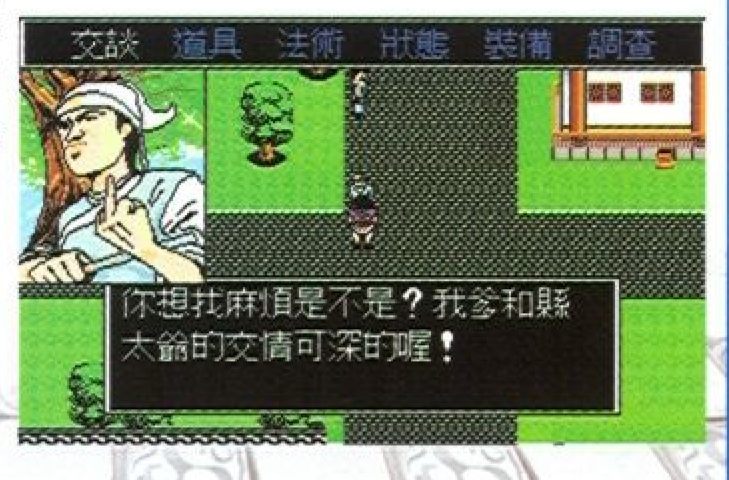
交談　道具　法術　狀態　裝備　調查

這個藝人上次表演時，我一個朋友把他們的繩子偷走，害他們出糗，真好玩！

◀ 如配上音效更能表現畫面的情境

怪物的種類可真不少！

雖然這套軒轅劍壹依然可以在windows 2000下執行，但是因為音樂無法聆聽，加上是許久之前的作品，所以現在的玩家玩到這套作品，可能感覺不到它的優點；但是若您堅持沒有參與軒轅劍的過去而感到遺憾的話，我建議您先去找一片魔奇音效卡，並且電腦最好是純ＤＯＳ系統。若你有幸完成了這個創舉，那我保證你玩起來一定會感動的掉眼淚的。什麼？你問我哪裡找的到上述的配備，欸…「博物館」找找看吧。



▶ 遊戲的方式和現代的RPG相去不遠

歷史意義勝過遊戲性

雖然說「軒轅劍」的劇情有著上述的一些缺陷，但仍然不掩它身為第一套中文RPG的風采。對當時的老玩家而言，玩過了許多美式、日式的RPG，最期待的莫過於一套純中國味原創的RPG了，而軒轅劍倒也沒有讓我們這些老玩家們失望。「中文味雖好，原創價更高，若做RPG，兩者兼更好。」

▼ 這樣子的畫面令人懷念



WAEI

A 2 COMPANY

吳宇森的暴力美學＋駭客任務的慢速對峙＝

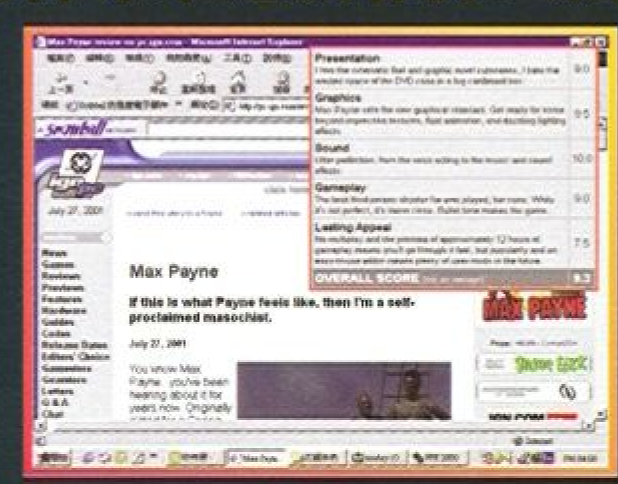
MAX PAYNE 江湖本色

- 美國E3展名作、研發製作達四年
- 美國上市評價票房立即勇奪冠軍
- 精密3D模型建構出寫實人物場景
- 標準美國式黑幫復仇的緊湊劇情
- 寫實、驚爆的槍林彈雨令人震撼

全美各專業遊戲雜誌大獲好評



PC Gamer評分 90%



IGN.COM評分 9.3



Gamespot評分 9.2

華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222



想免費擁有MAX PAYNE江湖本色遊戲嗎？

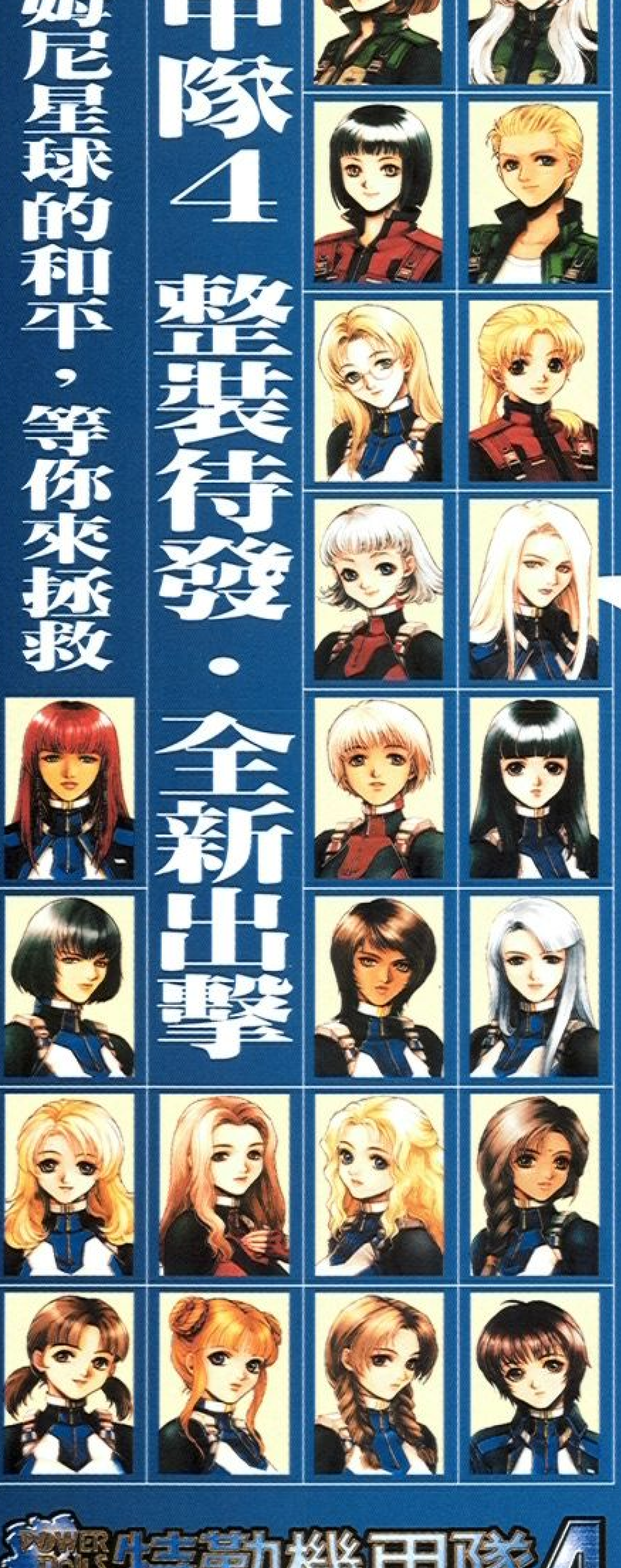
快上江湖本色專屬網站http://www7.waei.net/gamedata/pact0015/
活動專區參加江湖本色推廣王活動您就有機會免費獲得
江湖本色平裝版遊戲壹套(市價$800)





11月··歐姆尼星球的和平，等你來拯救

特勤機甲隊4 整裝待發·全新出擊



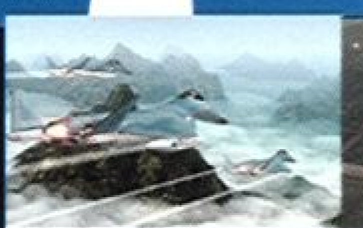
最終回決定版

美少女 珍藏撲克牌	Power Dolls 絕版兵籍牌
建議售價 980元	精選機甲 典藏卡 (一套十六張)

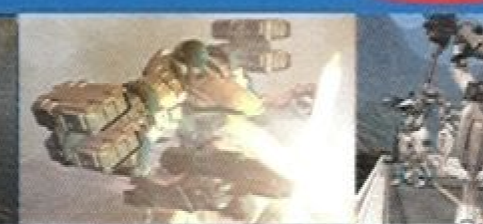


統領最機智的美少女
指揮最先進的機器人
掌握最強悍的戰備武器









華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222





綾波育成終極補完計劃！
讓你訂做你心目中的綾波零！

33種你養成出幾種綾波零？

養不出來沒關係

趕快把你心目中最美的綾波零畫出來

就有機會獲得「新世紀福音戰士」絕版VCD喲！

活動詳情請至華義遊戲網

http://www7.waei.net/gamedata/pycg0009/05.htm

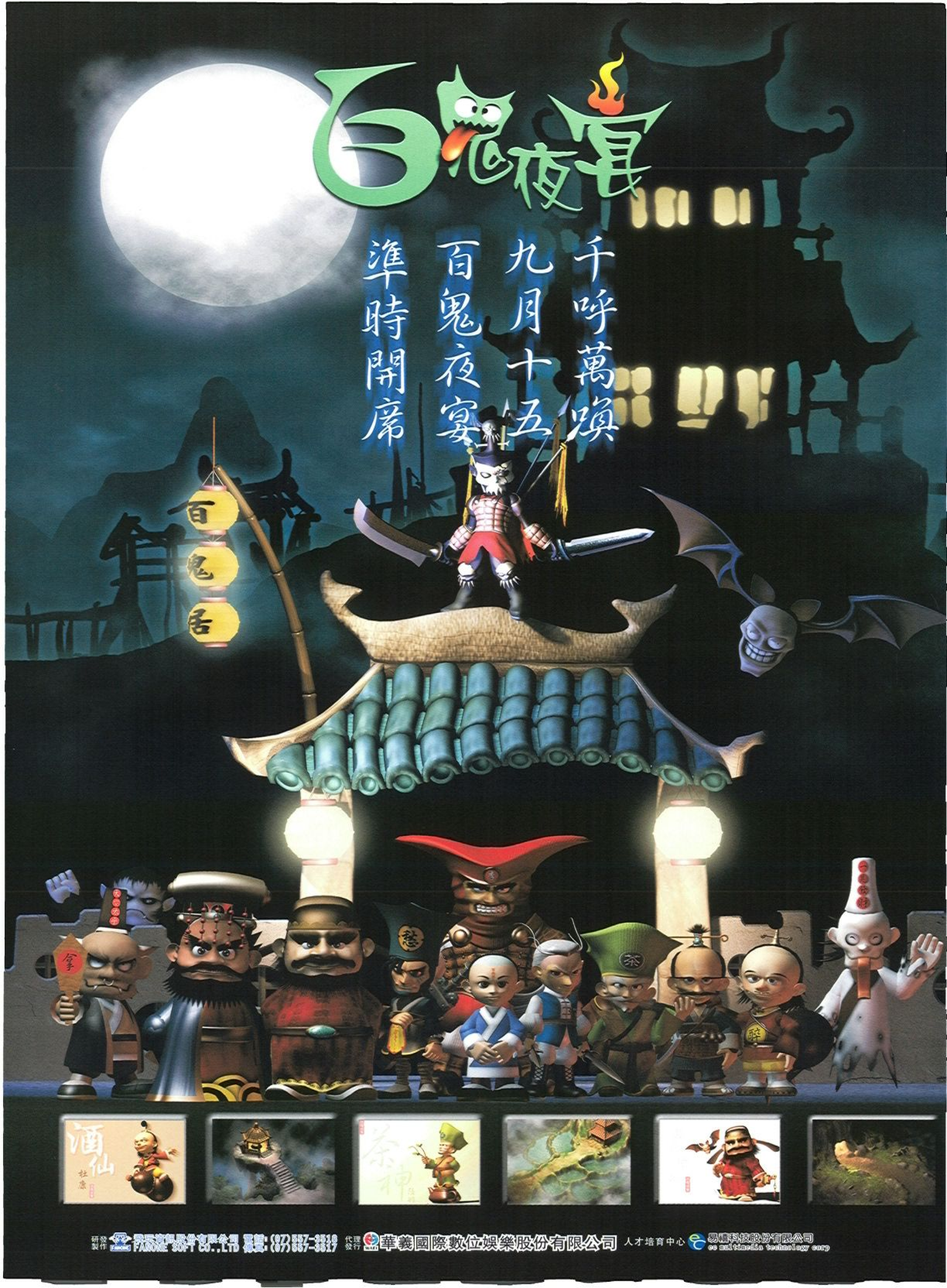
內附超大500片綾波零人物拼圖

福音價800
限量供應中

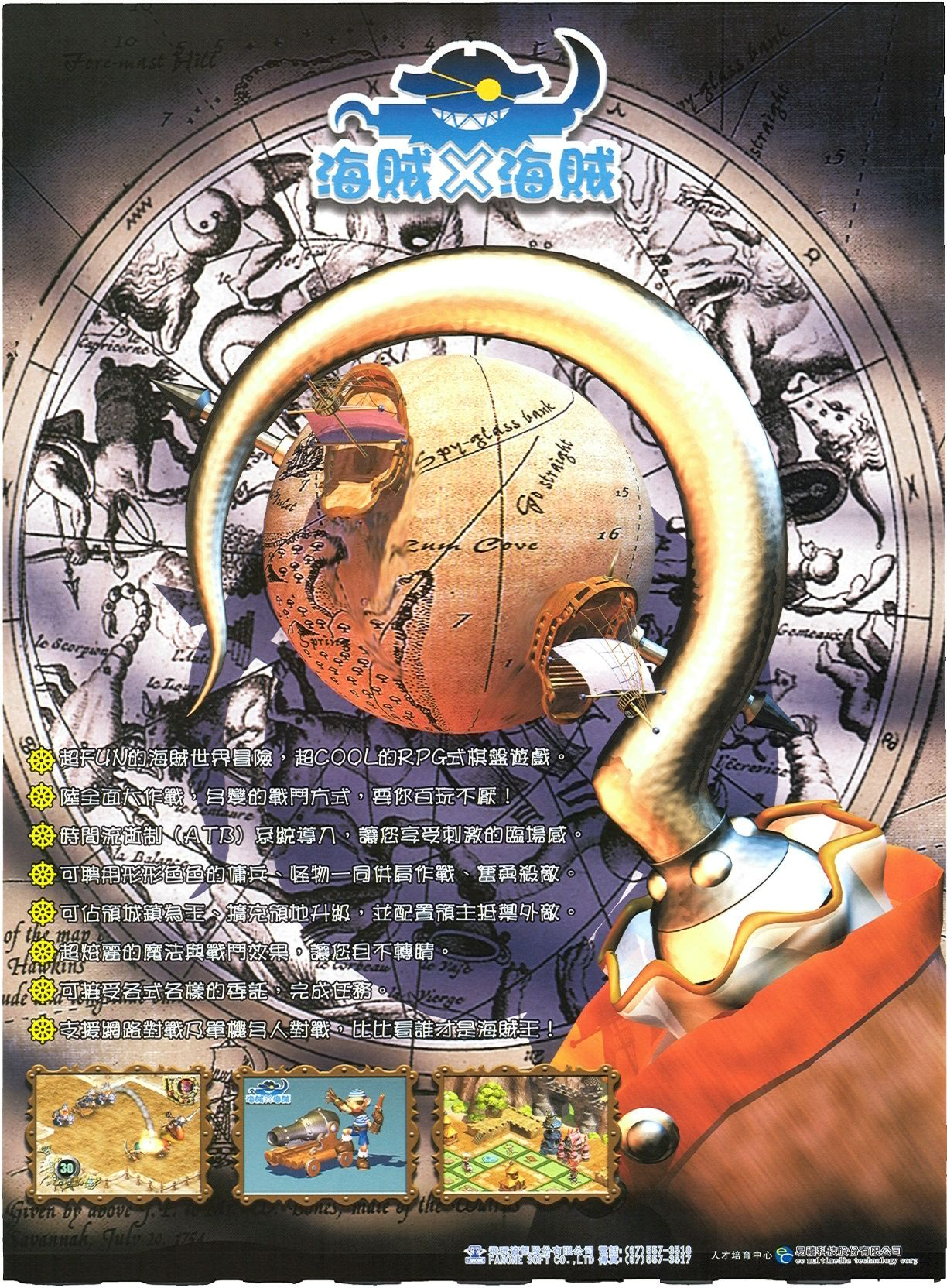
新世紀福音戰士　最HOT酷型美少女



華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222



百鬼夜宴
千呼萬喚
九月十五
百鬼夜宴
準時開席
百
鬼
舌
酒仙
茶神
研發製作
FANONE SOFT CO.,LTD
代理發行
華義國際數位娛樂股份有限公司
人才培育中心
ec multimedia technology corp



海賊X海賊
Fore-mast Hill
Spy-glass bank
Go straight
Rum Cove
超FUN的海賊世界冒險，超COOL的RPG式棋盤遊戲。
陸全面大作戰，多變的戰鬥方式，要你百玩不厭！
時間流逝制（ATB）系統導入，讓您享受刺激的臨場感。
可聘用形形色色的傭兵、怪物一同併肩作戰、奮勇殺敵。
可佔領城鎮為王、擴充領地升級，並配置領主抵禦外敵。
超絢麗的魔法與戰鬥效果，讓您目不轉睛。
可接受各式各樣的委託，完成任務。
支援網路對戰及單機多人對戰，比比看誰才是海賊王！
人才培育中心
ec multimedia technology corp

時空魔城

Wander Wonder









10月5日

冒險的開始…

隱藏於『魔石』中的神秘力量…
遏阻狂人野心解開古代文明之謎！

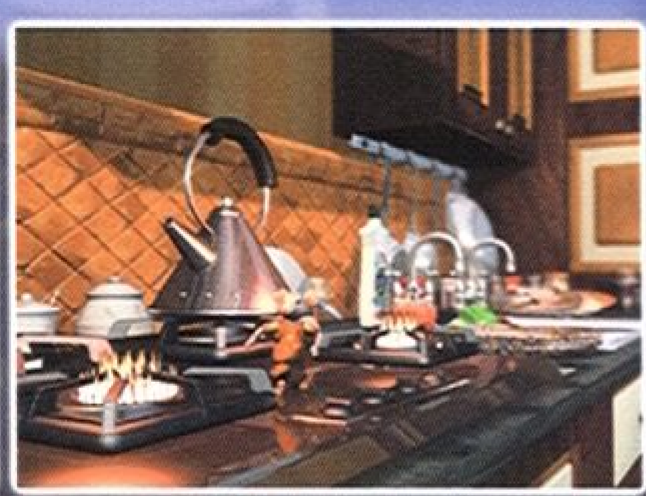
「一名立志成為冒險家的少年、展開了他夢寐以求的冒險之旅，
面對著古代文明的消滅之謎及潛藏於闇黑之中的野心……。
……這一齣壯大的冒險、就此揭開了序幕！！

在這款充滿驚奇的作品，除了戰鬥系統流暢之外，在冒險舞台中，
玩家與敵人進行各種戰鬥，活用各種道具，找出各個機關、陷阱的破解法。
此外，收集到隱藏於各地的『黃金南瓜』，還會出現令人意想不到的新要素喔



12月甜蜜耶誕
暖暖上市
神秘1+1活動
(詳細內容請至http://www.tgl.com.tw)
加油
活動1
記下"雜誌+TGL網站上"的通關密語，
即可在網站下載美人魚浪漫系列
活動2
找出這本雜誌上
報導美人魚的季節"在哪一頁"
+
美人魚的季節廣告"對話框"，
寄回TGL公司
即可參加贈品抽獎活動！
神秘1+1活動
請把我
貼在明信片上
寄回TGL公司
軟體世界151期
剪我丫^^
美人魚的季節
The Season of Mermaid
浪漫新世紀
通關密語
製作/開發
©2001 NetVillage Co.,Ltd.
代理發行
TGL
總經銷
軟體世界
台灣帝技爺如科技股份有限公司 :: (220)台北縣板橋市三民路一段216號13樓A室 :: 客服專線:02-29627425 FAX:02-29628646 :: E-mail:services@tgl.com.tw http://www.tgl.com.tw





一部逗趣的冒險故事，即將與你見面!!

麥仁杰 繪

一個四處漂泊的冷漠劍客，為了完成釋放金烏元靈的重責大任，
再度踏上未知的生命旅程。一隻墜落凡間的碧眼鳳凰，為了解開黃河
沿岸生態異變的謎團，不惜深入險境來挖掘真相。
這一對性格迥異、行事風格截然不同的男女主角又會在烈日之下
共譜出一段什麼樣的奇幻神話呢？

首創雙主角雙劇本系統

男女主角各有獨特的劇情設定
雙方互動情形更是影響遊戲發展的關鍵

扣人心弦的遊戲配樂

由國內知名電影配樂公司
監製完成，給你最高級的聽覺享受

充滿危機的關卡設計

六大主題場景，機關重重、魔怪四伏
硬拼或智取全憑你一念之間

酷炫致命的武功招式

20招共200種的升級變化，配合
滑鼠簡易操作，拳打腳踢夠EASY







建議配備

【作業系統】Windows 95/98/2000/NT/ME
【CPU】Pentium-233MHz以上
【記憶體】32MB RAM以上
【DirectX】DirectX 7.0以上版本
【光碟機】二倍速以上
【硬碟空間】500MB以上
【操作】滑鼠系統



超人氣怪怪寵物選拔開始啦！

快來選出你心目中最佳的怪怪寵物

暴暴龍

一號怪怪寵物候選人

人氣怪怪寵物選拔

你有聽過比"蹦恐龍"更威風的事嗎？

異形狗

四號怪怪寵物候選人

人氣怪怪寵物選拔

!@#$%^&........~#$%^
PS.本候選人說的是外星土語！

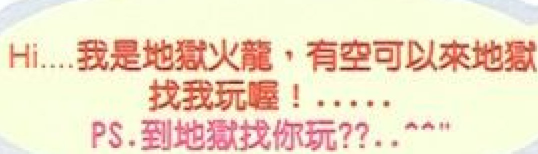
法老王

二號怪怪寵物候選人

人氣怪怪寵物選拔

有沒有搞錯？我怎麼會是寵物！
PS.因為你也是狗嘛！







選我吧！我是有多種功能的寵物喔！
PS.有了我，就不用買電視機了！





不是飛天小女警喔！
PS.這位候選人，你想太多啦！

聖誕任務2怪怪寵物選拔活動辦法

想要免費獲得數位玩具年度冒險力作＜聖誕任務２＞嗎？
即日起至11/30止，只要選出你最喜歡的怪怪寵物，並將右邊的表格剪下填好，貼在名信片背後寄回"台北市100杭州南路一段6巷9號5樓＜聖誕任務２製作小組　收＞"，就有機會和小尼一起去冒險喔！

獎品於遊戲上市一週內寄出，中獎者將各別以電話/E-mail通知，結果將公佈於 www.digitoy.com.tw　數位玩具網

姓名：	年齡：
電話：	性別：
e-mail：	
地址：	
我心目中最佳怪怪寵物：　　號	




聖女
HEROINE
傳說，從深海中再次展開！
不論經歷多少冒險旅程　當聖女之歌響起　你會發現動人的傳說才剛剛展開～
WindThunder®
風雷時代股份有限公司
WINDTHUNDER ERA CO., LTD
台灣 台北市105民生東路一段四十三號四樓
FAX 886-2-25434209
聖女之歌為風雷時代股份有限公司製作，版權為該公司所有
守護者之劍為台灣帝技爺如股份有限公司製作，版權為該公司所有


WindThunder
完全國人自製RPG再次席捲而來!
TGL製作之守護者之劍原創小組歷時兩年磅礡再現!
風雷時代創業首部角色扮演遊戲力作!
ANTHEM
2002 January
© PRODUCED BY WINDTHUNDER ERA CO., LTD.
© 2001 WINDTHUNDER ERA CO., LTD All Rights Reserved.
"" and "windthunder" are registered trademark of Windthunder Era Co., Ltd.
For WINDOWS95/98/2000
http://www.windthunder.com



角色扮演・即時戰略・網路對戰
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
詮積資訊有限公司
Change Entertainment Co., Ltd.
體驗成吉思汗的一生征服歐亞兩洲的樂趣
【成吉思汗】
原名鐵木眞，
中世紀最令人畏懼的征服者，
散發著領袖魅力、
被人稱軍事天才；
建立空前未有的龐大帝國；
天地不盡兩重，
道路不盡九條；
只要敢取，
日月都可摘在手裡！
珍藏特價NT$260
成吉思汗完全攻略集
第一章 世界宏觀 背景篇
第二章 歷史經綸 攻略篇
第三章 對戰策略 戰術篇
第四章 機密情報 資料篇
第五章 英雄繪卷 設定篇
絕佳好書 鐵定珍藏
大漠英雄傳
成吉思汗





鬥魚，
身披華麗衣裳的水中精靈。牠每一次的飛舞轉身都是一次優雅氣質的發散。很難想像，如此美麗的生物，在血液中鼓動的，竟是剽悍而勇敢的戰鬥靈魂！世界各地，許多觀賞展示用的鬥魚，其華麗神態令人驚豔不已；而在精心培育訓練後、代表著飼主名譽及財富的鬥魚們，也正不斷進行著一場場令人血脈噴張的強者之爭。鬥魚的美麗與強悍，將永遠是所有人注目的焦點。

現在，我們挾著優異的3D 魚類擬真技術，在「夢幻水族箱」之後，再次為你推出這款「 Betta Betta 鬥魚日記」，讓你可以輕易地在螢幕前，就能飼養幾近真實的鬥魚。我們提供了十數款不同特色的迷你缸、十數種不同品系的鬥魚，讓你可以輕鬆地在螢幕前，培育出專屬於自己的可愛鬥魚。

除了按時餵食、清理環境外，藉由各種有趣的互動遊戲，你可以鍛鍊自己的鬥魚，並透過網路或在自己的電腦上與朋友們進行鬥魚大賽。除了可以欣賞到鬥魚戰鬥前，將鰭張開快速扭動恐嚇對手的著名動作，戰鬥時鬥魚表現出的激烈纏鬥更是精彩萬分、令人摒息！當然，經常的撫摸及逗弄，可以增加魚兒對你的好感。當鬥魚與你更加親密時，便會為你表演有趣的各式動作，大幅增加你的生活情趣。

終日枯坐電腦前，想摸魚嗎？「 Betta Betta 鬥魚日記」，絕對是你最好的選擇。









建議售價 ＄399

- 頂尖的3D/VR技術，完整重現鬥魚的各種自然生態表現
- 十數組精緻美麗、風格獨具的迷你魚缸、十數種風姿綽約的美麗鬥魚任您選擇
- 依據您對待魚兒方式的不同，鬥魚能對您在電腦上的操作而產生不同的反應
- 透過互動訓練遊戲，提升鬥魚的各項戰鬥技能，並在單機和網路上與對手進行對戰
- 透過您的細心照料，成長後的鬥魚會有豐富的個性及行為表現



全景軟體股份有限公司
全景虛擬實境團隊研發製作
新竹科學園區園區二路52號3F　TEL:03-563-0688
汐止市新台五路一段75號A棟14樓　TEL:02-2698-2178

第三波資訊股份有限公司
台灣地區總經銷
TEL:(02)87803636　TEL:(04)4711600　TEL:(07)7272600
免費服務專線：080083636











世界瞭望台

●Ankh　●作業系統：JWin95/98/Me/2000
●價格：￥8800　●AVG
●發行時間：日本已發行　●區別：18禁

いつかの空



記憶喪失的女孩，竟然有可能是自己年幼時的青梅竹馬！這樣的情節也有發生在本會的會員中，最後他們的結局是女孩子恢復記憶而跟別人跑了(=.=)…這算是個特例，祝福遊戲中的他們能有一個美滿的將來。

幼時的記憶浮現腦中，這又是怎樣的徵兆呢？

名木耕平，一位單獨生活在新開發城市--大洲之丘的平凡單身青年，眼見又將迎接今年最終的十二月，遺憾的是，時至今日還是未能刷新他從來都沒有女朋友的生涯紀錄。他的平日除了貧乏的大學生活之外、要不就是忙碌地打工掙口飯吃，不管如何的努力，生活始終只能維持現狀，或者該說，是應有的緣分還遲遲未能降臨吧。汲汲的追求常不如註定的巧遇，就在某天耕平上學的途中，在街角遇見了一位剛轉入附近病院的喪失記憶少女，奇怪的是，自己竟然對她有份難以形容的情感。似乎在遙遠遙遠的記憶裡，依稀有位少女的影像，但她卻要搬到好遠好遠的地方去…應該再也不會見到了吧，年幼的耕平是這麼想著。為何此際腦海中無端會浮現這些影像？這一切，該真不會只是巧合？懷念的音色，在耳際再次響起，耕平卻渾然不知，他的生活即將面臨人生的重大轉戾…。



▲位於左下方的即是『人物簡易雷達』





▲地圖上發生的會話事件



▲這是在誘惑我嗎？

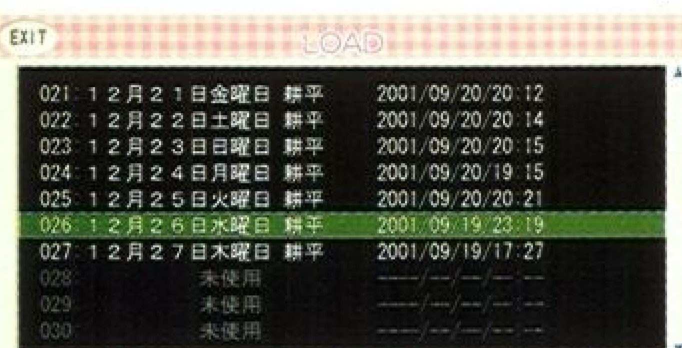


▲混蛋上司，吃我一拳吧！

世界瞭望台

成功運用製作、發行分流的銷售策略

看到這裡，相信您會有和筆者一般的想法：如此濫調陳腔的劇情，連看都不想看了，究竟還有幾個人能玩得下去？事實上，以每個月十數款新作發行的遊戲市場來看，這部作品在劇情題材上可說是沒什麼競爭力，但話又說回來，既然能在此被拿出來討論，本作勢





▲存取檔都可以看見攻略角色好感進度

▲應該是小狗臉紅吧…

必在部分設定上，有值得玩家參考借鏡之處才是。首先，讓我們來了解『いつかの空』這部作品的創作背景。它雖然發行、售後支援等都是由通路大廠Will所包辦，但事實上，它卻是由Ankh這家公司所獨立製作的，Will只是代理發行事宜而已。就如同國內的一些小型製作公司，交由通路發行商代理銷售的情況一樣，有了強力的行銷與舖貨通路，總比單打獨鬥要來得有力，這也是Ankh在創社後第二部作品，才學到的行銷經驗。



擬真性極高的遊戲舞台

在遊戲形式上，『いつかの空』採行的是全即時的地圖移動式AVG，這也是前面所提到，關於這部遊戲最足以成為玩家話題之處。遊戲的舞台當然是主角所居住的大洲之丘，以車站為中心，所展開的是一大片斜45度視角、建構極其真實的現代化城市，光看這片賞心悅目的建築，您就能體會到這部作品花在這些地形景物上的開發時程，可能就是其它類似劇情作品的兩三倍以上。

在大洲之丘裡，除了擬真的人行道、斑馬線、商店街之外，天候與時間的不同也會產生視覺的變化，商店的作息也會隨時間做出即時的反應(便利商店當然是24小時無休)。其中最重要的，是活躍於城內的角色，無論是女主角們或是NPC群，皆擁有其獨自的行動意識，因此感覺上就像是在真正的街道上活動(甚至在醫院的窗戶邊，還能看見女主角笑梨的身影)。在這麼豐富且複雜的環境，或許您會感到困惑：在這茫茫都市裡，尋人無異像是在大海撈針？開發者當然也想到了，因此在地圖畫面的左下，設計了一個『人物簡易雷達』，玩家可依此導航，尋到心裡想找的人物。雖然有此好用的功能，但還是別忘了遊戲的重要使命--遇見足以改變玩家命運的女孩，雖然劇中可攻略的角色有八人之多，但在這裡的時間可是分分秒秒都在流逝著，一旦錯過了事件發生的時機，可是打著燈籠都再尋不著的哦！



▲突如其來的一吻



▲那枕頭有什麼奇怪的地方嗎？

著重在系統卻忽略了最重要的原畫



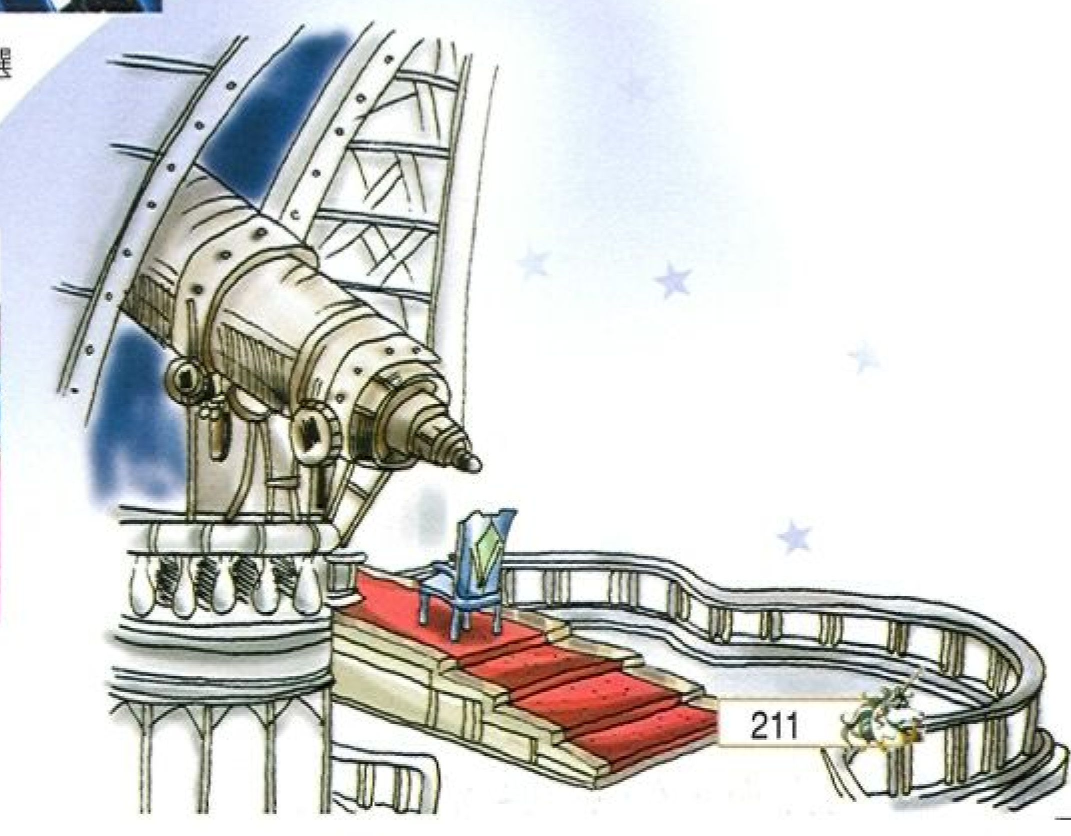
這樣的遊戲型態讓您聯想起了哪部作品？沒錯，就是膾炙人口、家喻戶曉的經典名作--『同級生』。當然，以時至今日的製作水準來比較這兩部作品，自是有所不公，打個最明顯的比方來說，在『同級生』的城鎮製作裡，就沒有立體的建物、與不時在街上活動的NPC，只因『同級生』最初的原創平台，還是在PC98的DOS模式下。然而，大家所最關心的，應該還是在劇情與內涵上，『いつかの空』比之『同級生』究竟又差了多少。頗令人遺憾地，若是您抱持著與『同級生』一般的想法來看待這部遊戲，只怕會讓您失望。在劇情上，本作除了在喪失記憶的女主角笑梨、與青梅竹馬的有希身上著墨較多之外，對其他平起平坐的女性角色，筆者實在感覺不出有何攻略上的樂趣。當然，這有一部分原因，得歸咎於擔當原畫的さっぽろももこ(札幌桃子？)先生筆下的人物不夠討喜所致。再加上事件的圖形實在不多，因此這部作品給人的感覺很是奇怪：以往這類作品只要是事件圖片好看就好，系統隨便無所謂；但在這裡卻全然相反，感覺上整個遊戲的格局很精緻，但在最重要的人物圖形上，卻顯得頗為無力。這是不是意味著，本作先前所做的諸多努力，卻在最重要的節骨眼上前功盡棄？這點筆者也不敢妄下斷語，自然還得留待玩家您自己來觀察體會了。

同級生愛好者的另一選擇

除了上述所提到原畫不夠精緻的缺點之外，『いつかの空』在其他各方面的表現倒是均在水準之上。遊戲採用了800x600的高解析度來進行，美術的表現相當精緻細膩，前面曾提到原畫乃是由さっぽろももこ先生所擔任，さっぽろももこ在遊戲界並不算新人(其代表作尚有13CM公司的『檸檬』)，只是其風格於本作並無發揮其所長，筆者還是老話那麼一句，如果本遊戲能換位更出色的原畫，那絕對會是一部了不得的作品。

配樂亦是本作的一大特色，片頭清昂動聽的主題曲已先讓玩者留下相當好的精緻印象，而在遊戲裡的配樂表現也絲毫沒有打折，曲調不僅動聽，也相當耐聽，整體樂風頗為符合遊戲主題的訴求。在音源上更支援了PCM/MIDI/CD-DA等多樣的選擇，儘管每位玩家的發燒等級不同，但卻都能享有最起碼的音源品質。當然，戀愛遊戲語音的配錄也是絕不可省，但這部份僅限於女性角色，但以本作的格局來看，這確實也已足夠了。

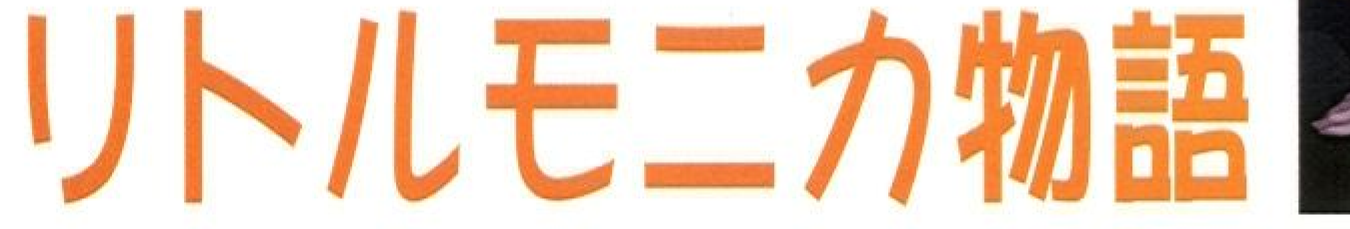
整體來說，『いつかの空』還算是款表現均衡的作品，在遊戲性上自由度也相當的高，頗值得玩家花上心思去投入。特別是對『同級生 LIKE』玩法情有獨鍾的狂熱分子，或許於此您會有前惟見古人、後不見來者，念『何時之空』之悠悠，獨愴然而涕下的概歎。



世界瞭望台



●RUNE　●作業系統：JWin95/98/Me/2000　●價格：￥8800
●AVG　●發行時間：日本已發行　●區別：18禁



眞是個神秘的國度，街上竟然有著怪盜、幽靈，甚至連妖精、幽浮等也都出現了，萬一要是它們跑到我國胡鬧的話怎辦呢？這可不行，要趕緊通知騎士團觀察戒備才是。只是…這樣不就被大家知道我的眞實身分了，苦惱啊～～(>__<)

充滿趣味的Monica街

在少年時代因為捲入了某個事件而被迫離開家鄉的主角威廉，如今卻能得以再度重返這個充滿音樂與藝術的美麗家園--『Little Monica』。然而在此迎接他的，除了擔任新聞記者的最佳損友羅伊之外，其餘便是一堆令人頭痛的難題。先是與自幼相識的May、Celia、Tina三姊妹重逢，接著誤打誤撞地闖入了美少女選拔大會，更離譜的是最後竟然還拔得頭籌抱獎而歸。於是威廉就在三姊妹所經營的喫茶店裡暫時落腳，在這條隨時都有不可思議事件會發生的Monica街上，展開了一連串解謎、與充滿驚奇的生活體驗…。



糊裡糊塗贏得了選拔優勝

以新創的事件解決代替以往的分歧選項



事件(劇本)選擇畫面

『リトルモニカ物語』是RUNE公司在繼『Fifth』、『Fifth Twin』、『ぴョナ＝ピコナ』等好評作品後，由相同班底接力演出的第四部作品。不同於『Fifth』的半養成類型、或是『ぴョナ＝ピコナ』的單純冒險型，『リトルモニカ物語』這回所標榜的，則是更新鮮有趣的『事件解決型AVG』。那又何謂『事件解決型AVG』呢？事實上，在這部作品裡，幾乎沒有選擇劇情走向的分歧，取而代之的，是接連著一則又一則待玩家解決的事件發生。



全篇劇情共由六話所構成，除了第一話與最終話為強制的固定事件之外，在其餘中間的過程中，都可以在三選一的事件中擇一來進行，而因為這些出場事件的不同，也就構成了劇情的組合變化。事實上說穿了，在此不過就是用選擇解決事件，來代替傳統的劇情選項。事件總數大約超過十五則以上，隨著解決事件的不同，登場的人物角色也會隨之有微妙的變化，更精采的是在三姊妹間對主角的複雜情感，這也是這個系統所帶來新鮮有趣的所在。



請問有見到畫像裡的這號人物嗎？



敗倒我的石榴裙下吧！

臨摹十九世紀的新聞表現手法，相當新鮮


華麗的系統介面配置

當然這麼做也不是毫無缺點，個人便覺得如此只是單純的選擇事件，中間過程幾乎都沒有任何能讓玩者參與解謎的互動，著實還是少了遊戲性的樂趣。遊戲的背景設定約略在十九世紀的英國街道，為了突顯這個時間背景，因此本作在一些介面與系統的設定上，也做出了一些因應的調整。首先，在介面的配置上，本作刻意地仿效近代歐洲的華麗風格，從路標、招牌，到裝飾系統按鍵用的吊飾等等，皆流露出設計者的用心與高尚典雅的風範。

其次，在遊戲系統方面，本作也特意安排了一個『派報』的新系統。這是一個提示的功能，對遊戲本身的進行並沒有什麼影響，完全是視覺效果大於



自動派報的情報提示功能

實用效果，玩者只要點選介面右上角信箱，就會出現一張泛黃的報紙，上頭記載了突然發生的某某事件，以及該事件的被害者現身說法、目擊者證言、以及現場寫真等等，這的確是在當時的英國相當盛行的一種新聞手法，就像是現在衆所皆知的狗仔報。這些新聞除了可以回溯查詢，也會隨著遊戲進行不斷的更新，當玩者聽到右上角的鈴鐺搖響時，表示又有新的報紙送到，可以到信箱收看。這些雖然都只是極其簡單的設計(只是累壞了可憐的美術人員)，但卻能讓人感受到製作的細膩與貼心。



輕鬆的小品遊戲，值得推薦


好可愛的人形玩偶

在人物設定與原畫的表現上，本作與前面提到的幾部作品均同，依然由頗受玩家支持的野野原幹先生所擔任，因此CG表現大致還是維持著既往的水準(或者也可直說是沒啥重大的突破？)。在配色上走的是單純亮麗的柔粉風格，第一眼就讓人感受到強烈的動漫氣息，這似乎也是野野原先生筆下作品所共通的風格。


幽浮？鳥？超人？

野野原先生筆下的人物固然可愛討喜，但對筆者這種上了年紀的玩家來說，總覺還是太『羅利』(啥？聽不懂『羅利』？呃…就是太嫩、太幼齒啦)一些，不大對個人高尚的『歐巴』(啥又是『歐巴』？啊，當然就是相反詞嘛)品味。不過說歸說，但畢竟蘿蔔青菜各有所好，自然不能以此來做為評斷的標準。


悠閒的下午茶時間

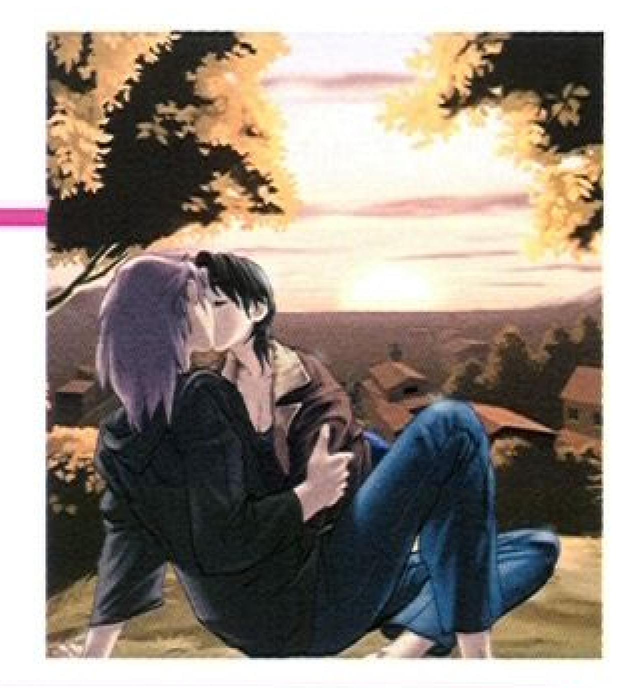
背景配樂支援了PCM與CD-DA音源，曲風樂色極其優美，活潑輕鬆的曲風與詼諧的主題頗能相呼應，再加上三姊妹甜甜膩膩的語音演出，更讓這部冒險活劇顯得趣味盎然。整體而言，『リトルモニカ物語』能算得上是一部相當精緻的遊戲小品，在此也推薦給想要輕鬆進行遊戲、或是玩遊戲不想花太多腦筋的休閒派玩家。


別擠別推啦！

世界瞭望台

●あいりゅ　●價格：¥8800　●AVG
●作業系統：JWin95/98/Me/2000
●發行時間：日本已發行　●區別：18禁





果然，玩音樂的男生能大受女孩子的歡迎，我是不是也該來學點樂器呢？這樣就會有美眉來找上我了A__A。數天後，王國報登出了這麼一則消息：「近日國內發生幾起怪異現象，先是老鼠紛紛走避，蟲鳴聲也不見了，樹木也……疑是遭到某種生化攻擊，請民眾多加防範」。

朝自己的夢想飛去吧！

在每個年輕的夢裡，都會有番想要轟轟烈烈完成的大事業，特別是對那些音樂狂熱份子而言。鳴風時生，是位深受街坊鄰居認同的天才型吉他好手，在現場演唱的『影丸』裡，其同樣博得觀眾的一致肯定。時生一直憧憬著能組一支屬於自己的樂團，演唱著由自己作曲填詞的歌，然遺憾的是，卻一直未能遇到臭味相投的知音。

一直到他幼年時的玩伴--櫻之丘雛的入學，這計劃終於有了轉機。就在二人的奔走之下，招募了樂團的基本成員，這群志同道合的年輕小夥子擁有著共同的目標--那便是要創作出『光輝般的樂音』，藉以揮灑他們的青春與熱情！為了追尋那夢幻般的樂曲，時生與雛二人攜手一步步地實現屬於自己的夢想…



沉浸在兩人的音樂世界裡

充滿音樂風格的遊戲

『Prism Sound』從標題的字面意義來看，『Prism』是可以折光的三稜鏡，此指閃亮的意思，合起來就是前面所提到的『光輝般的樂音』，也就是時生等一行人所追求的音樂最高境界。這部作品乃是以描寫為樂團活動而相逢、分離等學園生活體驗的純愛型AVG，敘述著主角從淡淡的愛戀與炙熱的友情裡，緩緩蛻變為大人般的青春記事。這也是老牌的AIL旗下所屬的子公司--あいりゅ在發行許多未見起色的作品之後，所嘗試扭轉風格的全新創作，至於在這部作品中又有些什麼樣的革新與努力，就且讓我們來仔細端詳吧。





首先，這部作品在宣傳當初最大賣點，便是說在自行創作的曲目部分，其最終的成果會因加入成員的不同，而有著戲劇般的變化。嗯嗯，這樣新鮮有趣的設定確實吸引了筆者的好奇，因為樂團原本就與獨唱不同，每個團員有其獨自的個性與特色，因此雖然只是在成員上略作調整，整體的曲風表現卻可能會迴然而異--倘若真能做到這樣的設定，那可謂已先奠定成功一半的根基。



遊戲的特點竟然也只是利用分歧的手法來表現，不免有被朦騙之感



然在實際試玩過之後，個人卻很悵然地發現這個隱藏在真實中的虛假，或者該說是虛假中的真實。這話怎麼說呢？事實上，在一般遊戲進行的流程裡，這些已『預設』好的夥伴都是會加入的，光是這點，就與當初所號召的『可以自選成員』的這個條件不符。而在最後的演出時，雖說會依遊戲路線的不同，而演奏的歌曲略有更動，但這似乎也僅是單純的路線分歧，而非是富有戲劇變化的排列組合，以這般粗劣的表現手法，實在感受不出這個最值得大書特書的主打所在，更讓筆者於此不免有雷聲大、雨點小的概歎。





其次，這部作品的第二個賣點(或者，該說是最大的賣點)，則是原畫出自於新生代的實力派漫畫家--安森然先生之手。或許很多人沒聽過這個名字，但對於有興趣的玩家，可以參考『Release Zero』這部作品，這也是安森然先生集結的第一部單行本作品，特別是在彩稿的表現上，出神入化的光影處理手法，原正是安森然先生所擅長。

原畫與CG的水準相差甚遠，令人唏嘘

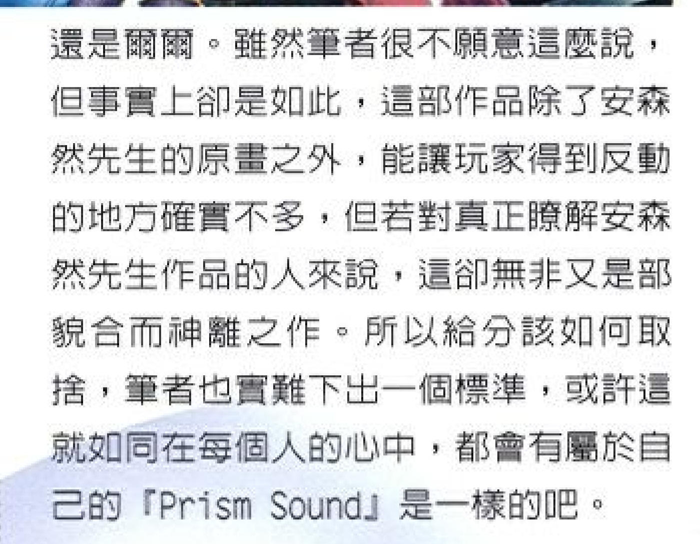


那麼在美術的表現上呢？既然有了這麼出色的原畫，理當會有更加出類拔萃的表現才是？答案顯然並不甚令人滿意，遊戲內的CG水準雖不算差，但比之標準似乎還有段差距，而這個標準，正是為安森然先生所量身訂製的。前頭曾提到，安森然先生在CG上所專擅的突顯式風格，在此似乎完全沒派上用場，在本作裡的CG水準，可能還不達安森然先生原本的二分之一、甚至是十分之一。至於筆者所言是否太過誇張，各位不妨比較對照一下遊戲內的圖形，與遊戲包裝封面、廣告海報上的表現差異(封面用的圖形，乃是出自安森然先生所親筆)，即可見證是否言過其實。

在使用者介面的設計上，彷彿還停留在純文字介面的水準，雖不致造成使用上的不便，但感覺上似乎早已過時。唯一比較值得稱道之處，是將文字訊息欄與按鈕合併設計成一把電吉他的模樣，頗為符合這部作品的表現主題。



在配樂上僅支援PCM音源，再輔以全程的語音，從基本面來看是沒啥大問題，但既然這部作品強調的既是音樂表現，那麼理當在配樂上的應該有著不錯的表現才是，但在此所僅見的，卻依然還是爾爾。雖然筆者很不願意這麼說，但事實上卻是如此，這部作品除了安森然先生的原畫之外，能讓玩家得到反動的地方確實不多，但若對真正瞭解安森然先生作品的人來說，這卻無非又是部貌合而神離之作。所以給分該如何取捨，筆者也實難下出一個標準，或許這就如同在每個人的心中，都會有屬於自己的『Prism Sound』是一樣的吧。



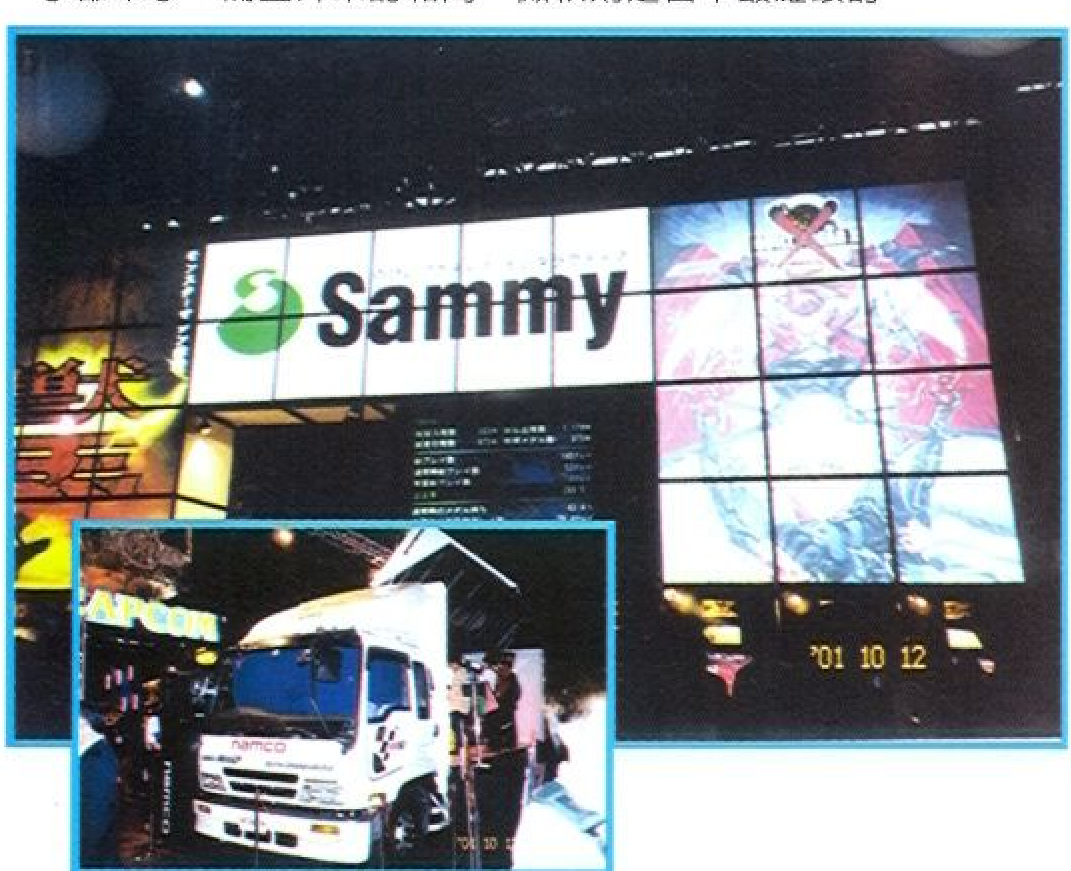


2001年秋季東京電玩展現場報導



Dragon

2001年秋季東京電玩展登場！這次的展出日期為10月12、13、14日三天，其中第一天的開幕到下午1點前只開放給媒體及業界相關人士，之後則開放給一般民衆參觀。值得注意的是，在這次參展廠商陣容中，由於SEGA放棄DC主機專攻遊戲開發路線，因此在會場中又看到了SEGA的展場；除了任天堂和被韓國廠商收購的SNK外，日本的著名遊戲開發場廠商幾乎都來了，而且外來的和尚－微軟則是當中最耀眼的。



隨著Xbox的推出日期逐漸接近，微軟可說是在這次電玩展之中卯足全力，不僅展場是所有參展廠商中最大的，連老大比爾蓋茲也再度前來會場中，為自家的產品積極造勢。除此之外，雖然SEGA已宣佈放棄主打自家DC主機的路線，但其展場規模反而僅次於微軟，連比爾蓋茲也前來捧場；看來SEGA的遊戲發展路線已經捨DC而就Xbox，連夢幻之星網路版及莎木2等強作也預定在Xbox上登場。



原先筆者並沒有報導這次電玩展的計劃，可是在行前突然臨危授命，因此這次的篇幅會顯得較少，請各位讀者見諒。以下就讓我們看看有這次展覽有那些值得注意的作品吧！

MICROSOFT

微軟的Xbox可說是本次展覽的主力，除了巨大的展場規模外，百餘台的試玩機台與特闢的5.1聲道體驗劇場，也都看出微軟的企圖心。據表示，Xbox將於十一月十五日在北美地區首先發售，日本地區則是明年2月22日銷售；為了配合Xbox主機發行，也將會有幾款強打陸續推出。





Dead or Alive 3

這款TECMO所製作的格鬥遊戲，其最大特色就是女性人物的衣著令人眼睛一亮，舉凡舉手投足，其一舉一動之精細度莫不令人讚賞有加。如今生死格鬥三代即將在Xbox上亮相，其動作之流暢度及畫面、背景的表現，令人深刻感受到Xbox硬體功能的強大。



第三代除了加入使用蛇拳的クリティ、醉八仙拳的ブラッド兩位新人物之外，在原先人物的衣著及招式上也作了相當的變更；但遊戲中最令人矚目的，還是讓人驚艷的畫面，像人物的毛髮、激起的雪花、水面的倒影、搖曳的火光等，再再都讓人拍手叫好。由其表現看來，將有不少玩家將會衝著這套遊戲來買Xbox（包括筆者在内）





ねずみくす

微軟名下開發，以一群可愛小老鼠當主角的動作策略遊戲，背景是歐洲鄉下的農村田舍。玩家首先要控制小白鼠前往房屋各地探索，並引導同伴前進，這時小白鼠可以做攀爬、跑步、跳躍等動作，就如同動作遊戲一般；等到發現入侵的其它老鼠行蹤時，就必須率領同伴與敵人戰鬥，這時玩家所扮演的小白鼠就可以如同動作遊戲般的攻擊敵人，或是下派指令讓同伴攻擊敵人。



格鬥超人

這款微軟推出的『新次元格鬥』遊戲，是在格鬥遊戲界曾參與製作過『VR快打』、『鐵拳』、『ToBAL』的石井精一所製作的新型態格鬥遊戲。這款格鬥遊戲所強調的，是光影交錯之下，將表現出極為逼真的寫實感，除了人物關節以特殊處理，使之看起來渾為一體、不再有常見的交叉線之外，連光影投射的效果及人物在格鬥時所吐出的氣息，都能夠微妙微肖地表現出來。這款頗具美式風格的遊戲，將是石井精一的最心新力作。





幻魔 鬼武者

由CAPCOM製作，在PS2上大受好評的動作冒險遊戲－鬼武者，將要移植到Xbox了！這套被更名為『幻魔 鬼武者』的遊戲之最大改變，就是為了因應美國等海外玩家的口味，將原先在日本頗受歡迎的金城武之武士造型，改變為美國人對日本英雄的刻版印象－忍者造型（就像美國人印象中的中國人，都是留辮子、身穿功夫裝一樣）。

除了主角造型的改變外，像是敵人魂魄的吸取方式、戰鬥招式及敵人等，也都做了相當的改變。這款號稱『不光只是移植』的幻魔 鬼武者，是否真能打入美國市場呢？就有待讀者後續觀察了。



SEGA

全力在遊戲開發上的SEGA，雖然不再主打DC主機，在這次的展場上仍具遊戲大廠的氣勢；其實像阿羅士、MD、Satrun到目前的DC，歷代來的SEGA遊樂器主機及遊戲軟體都有一定的口碑，但常因為某些因素而未能獨霸產業，畢竟遊樂器與大型電玩還還是有所差異的。或許放棄遊樂器硬體而專攻遊戲開發，對SEGA、其它相關業者及玩家來說，反而是一件好事吧（只是我家的DC...）

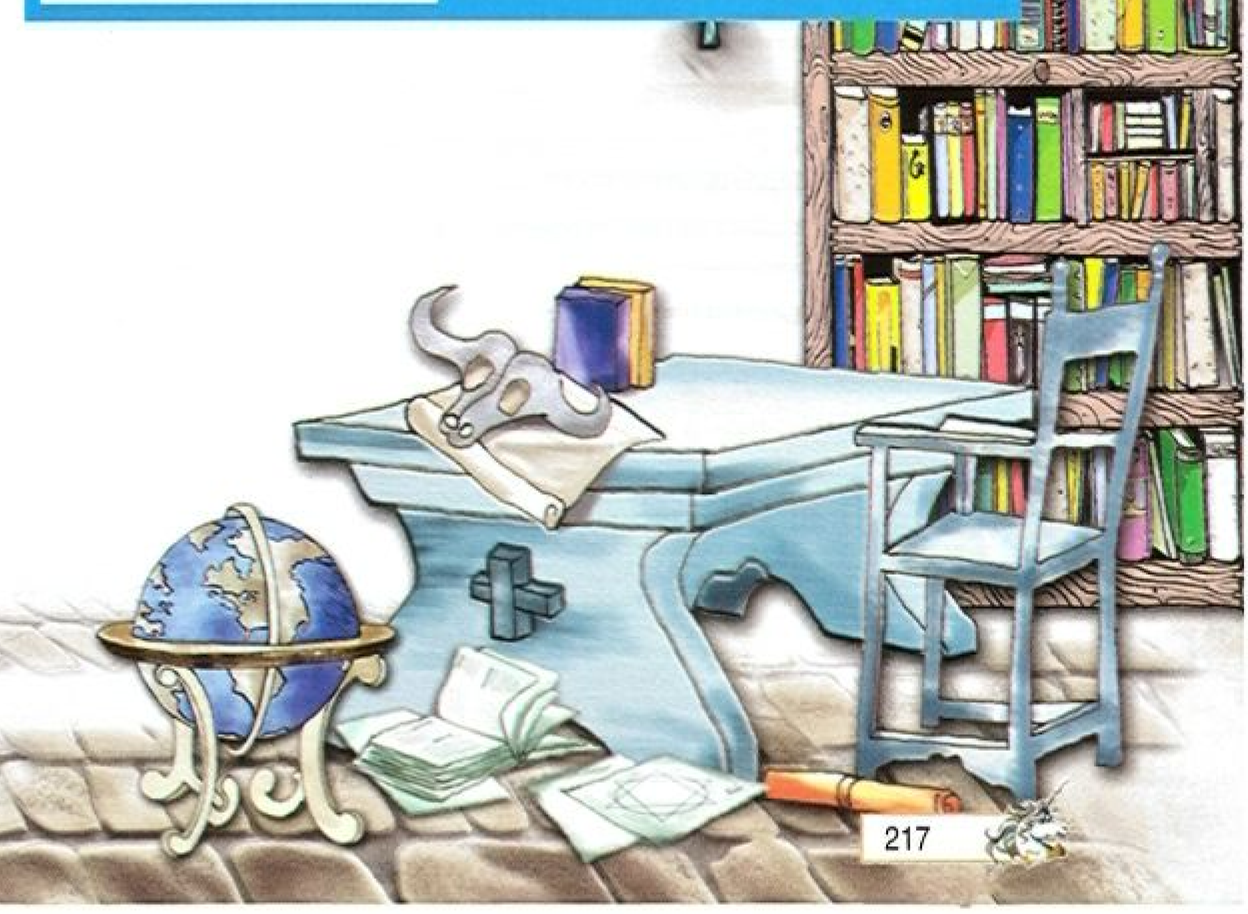


Phantasy Star Online

這款在DC遊樂器上號稱有30萬登錄者的連線RPG，即將要移植到任天堂的Game Cube主機及電腦上了！在任天堂GC版中，將具有切割為四個螢幕的特殊功能，而在電腦版上除了原先的日語、英語、法語、德語及西班牙語之外，也將加入繁體版中文、簡體版中文及韓語，看來原本就廝殺慘烈的國內連線遊戲市場，又即將加入一個新的震撼了！







Virtua Fighter 4



由SEGA旗下AM2研發小組所製作的『VR快打』系列，由於其獨創的操控系統十分便利，當時剛推出時就改寫了格鬥遊戲歷史，讓許多原本不會旋轉搖桿的人也開始接觸格鬥遊戲，更樹立了3D格鬥遊戲的典範。



在4代的大型電玩版推出之後，SEGA也預計將VR快打4移植到PS2上（拜DC沒落之賜），除了原先的11個人物外，又加入了軍隊格鬥術的ベネッサ・ルイス及少林拳レイ·フェイ兩個人物；除此之外，PS2版也加入了獨有的訓練模式，讓剛接觸遊戲的玩家也能夠輕易上手。

Suraka War 4

櫻花大戰可說是SEGA目前最受歡迎的遊戲系列之一，不僅遊戲熱賣，連各項週邊都有不少人選購；最近國內的電腦遊戲代理商還一口氣推出PC版的1、2代，可見其受歡迎之程度。最新版的櫻花大戰4將會在DC上推出，在遊戲中，以往亮相的帝都及巴里這兩個華擊團將會同台出場，這也意味著本款將是DC版的最後一集。

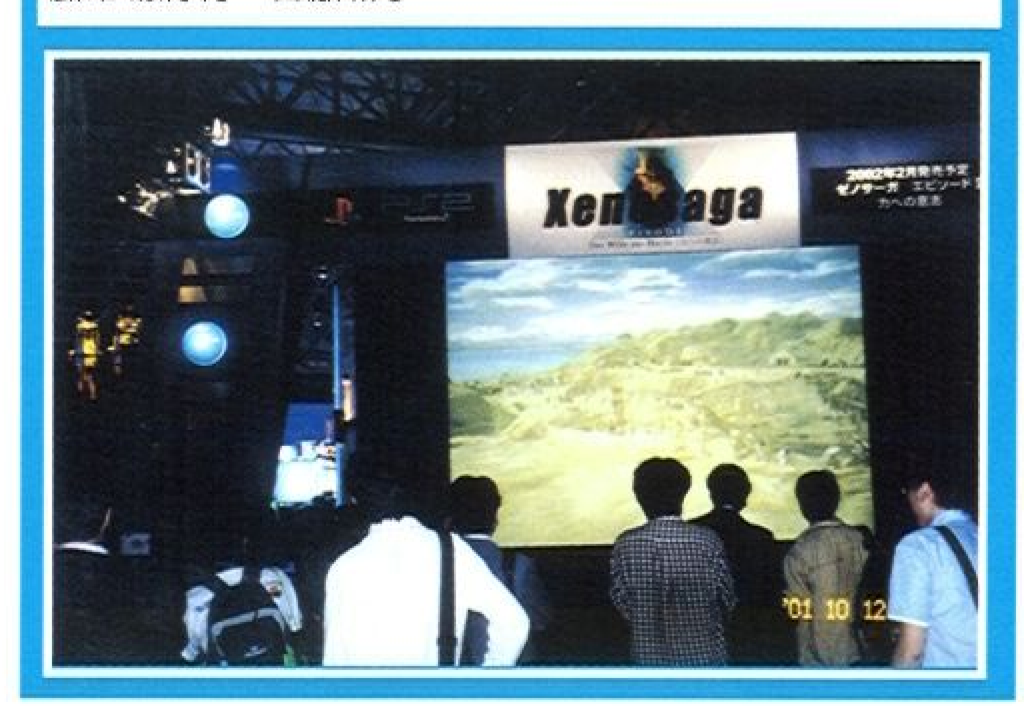


除了櫻花大戰4 之外，SEGA也因應連線遊戲的盛行，推出了櫻花大戰Online版，分為～帝都の長い日～及～巴里の優雅な日々～，內容將以花組隊員為題，有各種紙牌、卡片或麻將等連線對戰遊戲。



SCE

相對於微軟即將推出的Xbox，SCE的PS2雖然目前仍稱霸家用遊戲市場，但對於Xbox的來勢洶洶，自然也不敢掉以輕心，所以在會場中也展出不少即將推出的強作，像連線版的太空戰士第XI代、鬼武者2、幻想水滸傳III、純愛手札3等，都是令人驚艷的大作。看來今年底及明年的遊戲市場將有一番激戰了。



零～Zero～

推出生死格鬥三的TECMO在會場中主打的另一作品，是部光看抬頭動畫就令人印象深刻的3D恐怖冒險遊戲。玩家將扮演一位具有靈能力的攝影師，在某些因素之下來到一棟陰森的古宅探索。在筆者試玩時，雖然會場依舊熱鬧，但遊戲中令人膽寒的陰氣仍不時驚嚇到筆者及週遭的觀衆；如果是獨自一人在夜深人靜時進行遊戲的話，搞不好晚上都不敢睡了！

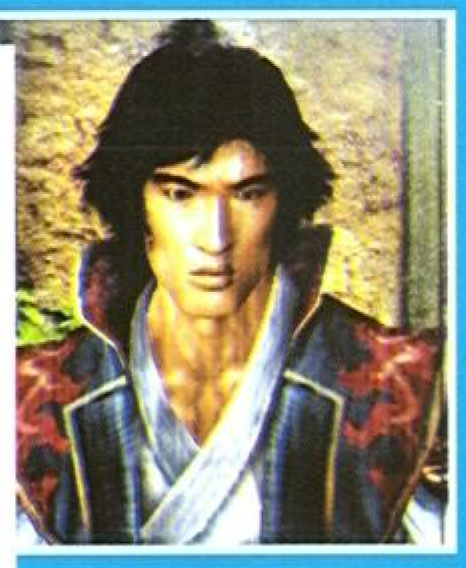


除了充份表達出恐怖氣氛的畫面之外，玩家所用的除魔方式，也是獨樹一幟。首先玩家會撿到一部具有除魔能力的照相機，然後當惡靈出現時，就得用相機幫惡靈拍照；如果時機及拍照角度正確時，就會出現靈結界；若成功除靈時，惡靈就會成佛升天。

所以現場特地聲明，這款遊戲在戰鬥時不需連打，而是以時機的正確與否來判斷戰鬥是否成功。看來擁有PS2的玩家可千萬別錯過這款別出心裁的作品了！

鬼武者2

CAPCOM大受好評的鬼武者即將推出第二集！這次的主角換成江戶時代的柳生十兵衛，與名劍豪柳生十兵衛是不同的人，其造型則參考日本已故的動作巨星松田優作。在遊戲中柳生一族將遭到織田信長的幻魔部隊襲擊，而回到故里的柳生十兵衛在悲痛之餘，獲得了神秘女性所賜與的力量，而展開了討伐之旅。本代將可以召募同伴加入隊伍，成為強有力的生力軍。







純愛手札3

KONAMI知名的養成策略遊戲『純愛手札』也推出三代了。這次玩家必須在六位女主角中做出抉擇，並在命運之日告白。遊戲最大的特色，就是人物採用點素貼圖系統，使得原本外型如塑膠娃娃般的3D人物，經過每秒六十張貼圖速度的極致表現後，呈現出宛若卡通般的寫實效果。





Final Fantasy XI

日本RPG經典『太空戰士』的第11代，也是著名遊戲廠商Square的名作。隨著網路遊戲的興起，這次的版本將為多人連線版；目前已經開始第二期的Beta版測試人員募集，有興趣的玩家可以到網站http://www.playonline.com上查看相關資料。



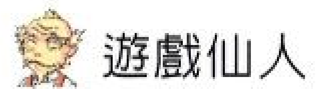
觀後感想

由於Xbox的推出時間逐漸接近，再加上DC退出市場，在電玩展會場中，充滿了Xbox及PS2兩大遊樂器主機的對決氣息。究竟誰會是最後的大贏家呢？11月15日Xbox在北美地區推出之後，就可以略見倪端；但如果要正式分出高下的話，還是要看明年上半年的日本Xbox表現囉！就讓各位讀者拭目以待吧！

幻想水許傳III

KONAMI的RPG名作，國內還曾推出過中文化的PC版。三代的故事背景為二代的十五年之後，為了充份利用PS2的強大功能，整個遊戲將以3D繪製，並且引進新的『多視點故事系統』，在同一時間及地點所發生的事件，遊戲內容會隨著使用人物的不同而有所變化。除此之外，還有可與同伴分組戰鬥的『隊伍系統』及可搭乘特定動物成為坐騎的『騎乘系統』，讓戰鬥更具變化性。





第七封印 配樂大師 光田 康典 專訪





智冠科技的超級年度大作－《第七封印》，特地請到日本著名配樂大師－光田康典來為《第七封印》做遊戲配樂，光田康典曾為SQUARE製作《超時空之鑰》配樂，這次的跨國合作會迸出怎樣的火花，相信玩家們一定很期待，光田老師為了讓自己的配樂更為完美，特地從日本來到位於高雄的新廣部，來看看目前遊戲的雛形，藉此激發自己在遊戲配樂的創作，本仙人有榮幸可以訪問到光田老師，底下就是這篇專訪：

仙人：老師當初決定要為《第七封印》配樂最主要原因是什麼？



光田：基本上，我選擇我想製作的電玩遊戲配樂，是以對方所提出的資料、企劃來作為決定的重點，當我看完這些資料後，感覺腦中可以有相對應的音樂浮現時，我就會決定接下配音的工作，而這次《第七封印》所提供的資料挺有趣的！最初看到送來的資料中動畫部分時，就有種這要是配上巴洛克音樂（中古世紀文藝復興前歐洲地區的代表音樂）應該不錯的靈感出現在我腦中，所以就決定了。

仙人：老師配樂時的依據是？



光田：最先是看資料、第二是動畫、和人物的設定，個性和服飾等等，第三再看背景世界，再來要是有已經能玩的部分就再稍微玩一下、體會一下，最後我稍微會花一點時間，把這些資料在腦海中做出一個印象、一個雛形，這部分大概會花上一個月左右！

仙人：在日本，電玩配樂的製作流程是怎樣的呢？

光田：我們會聚在一起，大家盡情把自己的意見說出來，我在把自己想做的風格、方向和對方的意見作一個統合整理，做出一個參考的CD，然後大家一起試聽，決定這樣的感覺可不可以。

仙人：那會不會有老師已經把音樂完成了，遊戲企劃還抱怨、或是不滿意的情形？

光田：由於是大家決定出來的最終感覺，我目前還沒發生過有人有意見的情況，所以說前面的整合是最重要的。

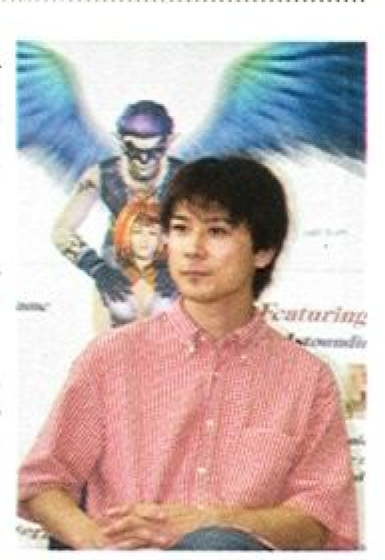
仙人：老師的第一個作品是？

光田：《超時空之鑰》(CHRONO TRIGGER）吧！它可說是我的出道作。

仙人：在老師作的音樂中，老師自己最滿意的作品是？

光田：硬要說的話……《超時空之鑰》第二部吧！不過最滿意的還是現在正在製作中的《異域神兵》(Xenosaga)，這次的音樂實在是很棒，不過還沒發售大家可還沒辦法聽到。

仙人：老師是怎麼會步入音樂這一行的呢？



光田：剛開始其實是因為我的短大老師偶而會接一些電玩的配樂，而我在一旁當助手，就在那時接觸了電玩音樂的領域，後來在畢業前的就職活動時，在電玩雜誌上看到SQUARE正在徵求音樂工作者，我就跑去應徵，可能是因為之前已有當電玩音樂製作助手的經驗，就這樣順利進入電玩音樂界，結果就這樣開始了我的音樂人生了。

仙人：老師平常有在玩game嗎？

光田：沒有玩game的時間啊！最多是在測試、開發中時，會玩玩看畫面和音樂合不合的而已。

仙人：老師平常假日休息時通常做些什麼休閒活動呢？

光田：嗯...沒有耶！我沒有什麼休息的時間，因為幾乎大部分的時間都在工作。

仙人：老師有遇到過什麼瓶頸嗎？

光田：有啊！我時常碰到呢！

仙人：那老師都是如何去解決、突破的？

光田：完全不管音樂！把音樂、創作全部丟到一旁！

仙人：咦？那老師做什麼？

光田：我會跑去釣魚！或著開車去外面兜兜風，總之就是什麼也不做完全地放鬆自己。

仙人：那這段時間大概會有多長？

光田：大概兩個月左右……在製作《超時空之鑰》的那個時候我陷入相當嚴重的瓶頸，身體也搞壞了，還有點胃潰瘍，那次我整整放逐音樂兩、三個月不管，結果還害的《超時空之鑰》發售延期呢！哈哈哈



仙人：請問老師目前想做的音樂是怎樣的？

光田：民族音樂！特別是全球性的民族音樂，其中最想嘗試的是俄羅斯和中國風格的。

仙人：那有沒有什麼類型的音樂老師特別喜歡？

光田：類型倒是沒有，我比較喜歡的是說把兩三種的音樂巧妙結合在一起的音樂。

仙人：老師能不能在說明仔細一點？

光田：嗯……就像是說把搖滾跟古典合在一起，或著是在民謠中加入流行樂的元素等等，比起說喜歡討厭與否，不如說我注意的是具有獨特風格的音樂。



仙人：在日本有很多的電玩音樂工作者，其中老師有沒有特別喜歡誰的作品？

光田：嗯……沒有，我注意的大多是電影方面的，因為當初我是以要做電影配樂為目標在努力的，所以自然是被電影配樂的方向所吸引。



仙人：那電影配樂老師所喜歡的是？

光田：像是“鐵達尼號”的配樂我就相當喜歡。

仙人：那老師有沒有特別喜歡什麼類型的電影？

光田：我沒分什麼類型，愛情、動作、偵探和一些我也搞不清演些什麼的我全部都喜歡。

仙人：老師曾經做過流行音樂，有擔任過偶像－原史奈唱片製作人，往後也還會繼續往這方面活動嗎？

光田：嗯！不過不只是流行音樂，其他比如說電影、歌劇，只要有機會我都會去多方嘗試，其實我製作音樂是以“讓聆聽的人無論聽幾遍，都不會聽膩、感到厭煩”為音樂製作重點，所以各個音樂類型在我看來是沒有差別的。



仙人：該如何做才能成為像老師一般的偉大作曲家？

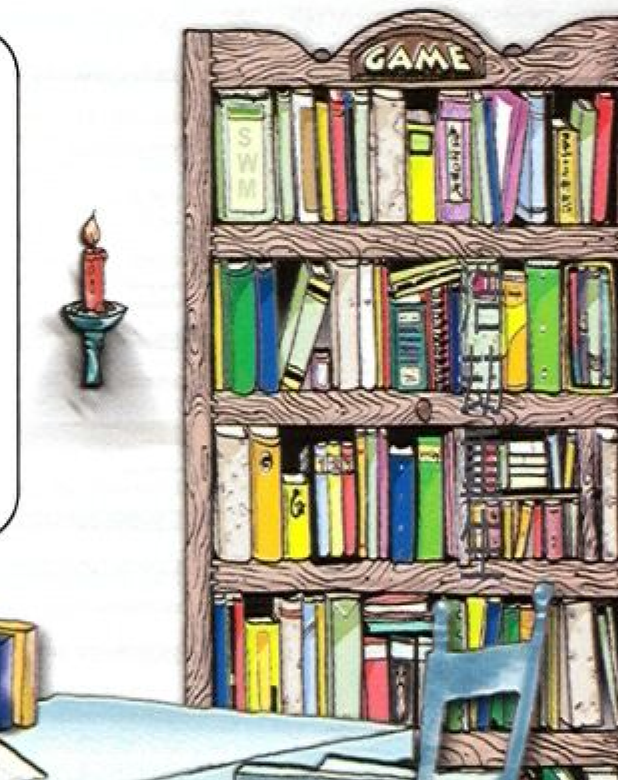
光田：在國中、高中學生時代音樂跟我是完全八竿子打不到，完全不懂音樂的狀態！突然開始想做音樂，投身在作音樂，都是從零什麼也不懂的狀態開始一點一點學習到現在的，總之就是熱愛音樂和每天不停地學習吧！

仙人：這麼想的人想必也一定不在少數吧！可是能成為像老師如此的音樂達人一定有什麼秘訣吧？

光田：秘訣嗎？哈哈哈……嗯，我想還是每天不斷的練習吧……，還有比如說像這次新作《異域神兵》（在日本光田老師的最新作品）的音樂時，幾乎有98%都是做不到、無法配合的，像是力量不足、技術不夠啦，很多的因素會阻礙著我，但是無論如何都不放棄，遇到再大的困難也絕不退縮，盡最大的努力去作，這種心情我覺得是最重要的。

仙人：對於將來也想邁入音樂世界的莘莘學子，身為前輩的老師有沒有什麼“專家來的一句話”可以給他們的？

光田：建議嗎……我想還是前面提過的，喜歡音樂的人很多，所以說把音樂當成空氣、食物等生活必備元素一般，一輩子和音樂過活的覺悟這是最基本的，必須要再加上付出比別人更多倍的努力才行，還有就是不去模仿別人，創作出屬於自己的獨特風格，我想這是最重要的。



仙人研究室

新藝術遊戲學苑

開創遊戲教育養成新視界

哈！哈！哈！終於有一所培養製作遊戲人才的學苑出現了！現在的小孩真幸福，不僅遊戲玩得多、玩得受肯定，而且更能光明正大的去學習製作遊戲。想當年仙人我，玩遊戲時總得偷偷摸摸，去作遊戲，還不敢告訴父母，因為老一輩的人總認為遊戲業不是正道。現在好多了，連專門培育遊戲人才的也有了，相信遊戲界將來會越來越好，王國會越來越興盛。接下來，就來看看我們去此遊戲學苑的探訪吧！

結合各業共創遊戲界新頁

教育是一個產業中非常重要的一環。如果一直缺乏新進人才的投入，缺乏新思想、新技術的產生，產業要順利的發展下去，是非常困難的。近年來遊戲產業開始逐漸的大放異彩，相對的所需要的相關人才也越來越多，而以傳統師傅帶徒弟的方法，已經不夠提供實際的需要了。因此國內第一所專門培育遊戲製作人才的教育機構—「新藝術遊戲學苑」，也孕育而出。不僅提供遊戲業界人才的需求，也讓懷有遊戲夢的年輕人，有一個實現夢想的管道及機會。



座落於新店市區的新藝術遊戲學苑。 2000 3 1

「新藝術遊戲學苑」是由成立於2001年1月的新藝術國際科技股份有限公司所創辦。其投資者，包括了遊戲各相關產業的四大公司：計有每年要提供二百多部卡通動畫電視影集及電影至國際市場，為國內首屈一指的動畫製作公司—宏廣股份有限公司；打造遊戲夢想，創造出軒轅劍系列、大富翁系列、仙劍奇俠傳等膾炙人口作品的大宇資訊股份有限公司；3D電腦動畫最大外銷商，曾多次獲得國內外大獎的西基電腦動畫股份有限公司；以及在音樂製作及多媒體後製業界頗有盛名的光能國際開發股份有限公司。集合這些在遊戲、動畫、多媒體等領域各有專精的公司所創辦的遊戲學苑，相信在教育人才的立場上，是十分具有說服力的。



視野明亮空間寬廣的大教室。

完善的硬體設備供學員學習

座落於新店市中正路上的新藝術訓練中心大樓，總共6層總坪數420坪。在來往熱鬧的街道上，與一般行政大樓無異。進入大樓內，首先我們看到的是行政部門，嗯！果然不虧是一個專門的遊戲訓練中心，在整個設計上非常的新穎，充滿了自由與想像的空間。學苑的執行長葛繼正先生表示，整個學苑總共有8間20坪的電腦教室、一間線上教學視聽教室，以及全體上課用的大教室、專業手繪教室、小型研討室等等教學場所，可說一應俱全。另外在地下室還規劃了兼具學生、員工資訊、休閒及餐飲中心功能的休閒資訊區，讓學生們在課餘時也有一休息討論的空間。在設備方面，十九吋的高級平面直角螢幕、十五吋的液晶螢幕、PIII 1Gmhz CPU，搭配Windows2000，3D動畫設計配套軟體儀具…..等等不勝枚舉。在硬體方面可說完善至極，絕對可以給予來此上課的學員，一個絕佳的學習環境。



提供多媒體教學的視聽教室。



專業手繪教室讓學習更快速。

完整課程規劃　理論及實作並重

在課程規劃方面，「新藝術遊戲學苑」依遊戲製作的需要，將開出三班課程，分別為企畫班、程式班、及美術班。為顧及學生在時間上及經濟上的考量，在第一梯次的招生，上課時間為每星期1、3、5晚上的7～10時，讓有心進修的學員能有在職進修的機會。第一梯次的課程時間為期一年，在前兩個月為共同科目，三班的學生都必須研習，以增進學員們對遊戲產業的基礎認識；接下來四個月則為各班專業科目的教學，各班學員分別就其所學習的科目展開專業、完整的教育訓練；而最後的半年則為實際的遊戲製作，所有學員將分為數個小組，每一個組都將做出一個遊戲作品，作為結業目標。這樣子理論與實際並重的課程規劃，相信會讓每一個參與的學員，真正能接觸到遊戲重頭到尾的製作流程，以培養



全新設備的電腦教室。

能夠實際就業操作的能力。此外，葛繼正先生也表示，在未來還會計畫開出全天上課，但時間較短的白天課程，讓一些對遊戲有興趣的人，能較快接受到專業的訓練。

學界業界合作　師資陣容堅強

除了規劃完整的課程外，在師資方面學苑也有非常堅強的支持。葛繼正先生表示，經過多次的溝通遊說，經濟部工業局也開始重視遊戲產業，不但成為學苑的指導單位，在許多活動中更是大力支持。而學苑中的師資，更是包括學術界及遊戲業界人士等。與學術界合作，主要是著眼於目前遊戲專才在學校訓練上的忽視，因此希望透過實際的教學，除了增強學員理論學術的實際認識外，更能因此拓展出學用合一的課程，以培養出更多遊戲製作人才。與遊戲業界的合作，除了希望能透過這些專業人士實際製作的經驗，達成傳承外，在實作上更能帶給學員更多的收穫。這樣子包含大學教授；奧汀、次方、詮積、TGL….等遊戲公司製作人員以及許多的專業遊戲人所組成的師資，相信在訓練上勢必會有相當良好的效果的。


教學場所的採光設計十分新穎。


與鄰近學校合作課程的上課情形。

學員審核嚴格　人才教育為重

雖說是採取收費制度的教育學苑，「新藝術遊戲學苑」並不是只要報名就錄取的。凡舉報名的學員，除了報名時必需附上個人作品；遊戲美術組為任何個人創作或臨摹作品；遊戲程式組為個人曾修習之學科或在外證照證明；遊戲企劃組為任一個人創作；在審查作品之後，還必須經過經過口試，才能正式取得上課資格。為什麼要經過如此嚴格的篩選呢？葛繼正執行長表示，凡經學苑畢業的學員，其目標就是能夠直接進入遊戲公司工作，因此在能力及團隊精神的培養上必須非常的重視，嚴格篩選進入的學員，除了避免就讀者其能力相差懸殊，造成上課的效果打折外，另外最重要的是團隊概念的注重，因為遊戲製作是屬於團體合作，如果缺乏溝通能力是很難能夠達成好成績的。因此在進行面試時，我們特別就這一點加以強調。


小型研討室的設計增加學員互動。


學苑提供完整的工具供學員使用。

遊戲教育開端　未來前景可期

「新藝術遊戲學苑」的成立，對於遊戲業界來說，可說是一大突破。國內遊戲環境，由於一直受到既定形象的影響，雖然發展時間比鄰近的韓國要早了許多，但是近幾年來韓方在政府的支持下，腳步已然超越我們。因此人才的培訓，對遊戲業來說是刻不容緩的。「新藝術遊戲學苑」結合許多相關業界菁英，再加上獲得經濟部工業局的支持，相信必能為國內遊戲製作教育開啓一個新的契機。也希望隨後會有更多遊戲教育機構能孕育而生，尤其是政府相關部門如果能夠大力的推廣，相信對遊戲產業絕對會有極大的助力的。

最新的電腦設備可是製作遊戲時不可缺的。



對許多懷有遊戲夢想的人來說，「新藝術遊戲學苑」的成立，讓他們能夠順利的加入這個產業，而對遊戲業界來說，也能因此相得益彰，獲得更大助益。這樣子的遊戲教育開端，可說為遊戲產業許下一個美好未來。









34種職業 完整就業指引 讓您輕鬆就業！

- 畫面明亮、內容豐富、操作簡單、玩法多樣。
- 可扮演多種職業，交友、冒險、解謎、抓寵物。
- 與數萬玩家一同體驗最棒的線上冒險世界。

"魔力就業包"加送法蘭城市地圖，讓您想要去哪就去哪唷!

魔力就業包11月隆重上市

ENIX CORPORATION

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

大宇全球網路科技公司
TEL:02-8226-3668 FAX:02-8226-3669

線上遊戲







包含ATB. Plus!、特技、捕捉、供奉、裝備強化系統，好玩！
劇情輕鬆明快、峰迴路轉，多線劇情，16種精采結局，過癮！
討喜的人物設定、華麗豐富的場景、炫麗勁爆的特效，漂亮！
軒轅劍、明星志願音樂製作人聯手製作，心曠神怡，動聽！



▲大家一起來收伏怪物！



▲穿越時空的浪漫傳說！



▲尋找繼承女王的證明！



▲魔神哪！請收下祭品！

華文遊戲·盡在大宇





大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

TEL：(02)8226-5677(代表號)　FAX：(02)8226-5611　服務專線：(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw



倚劍天涯連線牽
羨仙愛侶網中情
仙劍
奇俠傳
網路版
華文遊戲・盡在大宇
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
TEL:(02)82265677(代表號)
FAX:(02)8226-5611
服務專線:(02)8226-5655
http://www.softstar.com.tw

仙劍客棧

李逍遙題

仙劍奇俠傳系列作

如真似幻的少年情緣。

眼界不同的客棧經營

好評熱賣中

- 真正集經營、戀愛養成、角色扮演於一體
- 仙劍原班人馬聯袂主演
- 仙劍三位女主角親自掌勺，為玩家獻上108道中華名菜
- 獨創的料理格鬥系統
- 多個結局完全體現人機互動

李逍遙十五歲那年某日，李大娘突然有事遠行，
將客棧交給逍遙代管，後來因緣際會，
趙靈兒、林月如、阿奴三人相繼出現，成為客棧的一分子。
四人在一年的時間裏共同經營客棧。

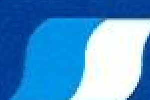
客棧日漸興隆、愛意漸漸滋長……
時空倒錯的十字路口，由你來選定方向。
但是，真的有那麼輕鬆快樂的完美結局嗎？是真？是幻？

裝飾豪華的客棧一角，這可是辛苦經營的成果。

工作辛苦之餘，別忘了與女主角約個會，
增加她的好感度！也許還能取得特殊料理寶物。

料理格鬥方式新穎，還可以獨立操作雙人對戰呢！

華人遊戲．盡在大宇



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

TEL：(02)8226-5677(代表號)　FAX：(02)8226-5611　服務專線：(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw



你，是加勒比海不知名小島的新任總領，你必須為你的人民創造幸福、快樂的生活。如何讓你的小島變強國？成功，你將得到人民的愛戴！還有豐富的報酬！失敗？嗯！只有軍法審判！



建造你的天堂島

超過八十種以上的建築物，包含運動場、教堂、機場、釀酒廠和歌舞夜總會。也可建造成觀光客的天堂，三溫暖、豪華大飯店、露天游泳池和豔光夜總會。



治理你的天堂島

增加你的人口，從單薄的三十五個人一直到人口熙攘的五百人。每天迎接不同的新生命、有人結婚、也有人死亡。你的子民們生活互相息息相關，要留心誰在搞破壞。

開創新領袖

領袖也是人，所以你要接受你所操控角色的優點和缺點。如果你想要以謊言、偏執、威權和投機性格來治理國家，這裏提供給你一個機會，或者你要以誠懇、接納、踏實和民主領導，我們也不會拒絕。

我為人民，人民為我

傾聽人民的心聲，當他們遇到天災人禍，乾旱、群眾示威抗議、軍隊叛變和資本主義入侵時，幫助他們解決問題，你會獲得廣大民心。

台灣玩家獨享！



台灣！也是地圖之一喔！











裝甲騎兵 再起戰端

你必須在全新的四場戰役七個單獨的任務中，再次證明你的英勇！是否可以成功的偽裝、隱身於蕭瑟的秋景中？並且在嚴苛的北非沙漠環境下生存下來？《裝甲騎兵資料片 ---- 不朽功勳》所帶來的 30 種全新單位，絕對讓你大呼過癮。精細的地圖編輯器，讓你可以隨心所欲的創造屬於自己的戰役。

SUDDEN STRIKE

裝甲騎兵資料片

不朽功勳

產品特色：

- 4 場戰役，共計 12 個任務
- 夏季、冬季、秋季，以及沙漠場景
- 軍官可增加周遭單位的經驗
- 坦克等車輛現在可以倒著行駛
- 玩家可透過雙筒望遠鏡視察戰情
- 20 個全新的多人連線任務，包括全新的多人連線遊戲
- 7 個單獨任務
- 支援 GameSpy
- 超過 30 種新的單位
- 地圖與任務編輯器
- 改良過介面，速度更快

…還有其他更多的特色等著你來發覺！










總代理

大宇資訊股份有限公司

SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

代表號:02-8226-5577 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw





天使
演唱會
COME ON！
和我們一起體驗一段充滿
夢與希望的冒險之旅吧！
魅惑樂器優惠首部曲：
原木缺角民謠吉他，市價4800元，特價1500元(未稅、不含運費)
夕陽缺角民謠吉他，市價4800元，特價1500元(未稅、不含運費)
電話訂購指名大宇資訊介紹，立享優惠。
永平安樂器有限公司 黃小姐 訂購電話：(02)-2383-0202傳真：(02)2383-0551
KOGADO
製作・著作
(株)工画堂スタジオ
© 2001 KOGADO STUDIO.Inc
總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw



在那一道光芒的引導下
眾多的星辰於夜空下奔馳
指極星
The two stars in the Big Dipper a line through which points to the North Star.
POINTERS
星紀 1543年的初春，希琍伍絲姊姊的亞露西奧妮的長女緹露被綁架了。
這事件是因為在近幾年來沙特立德為延伸其勢力，以致於警備隊與國教系
教團發生多次衝突，而牽扯到的綁架事件。
身為警備團團長的希琍伍絲，作出了以武力搶救外甥女的決定 ....
KOGADO
Software Products
(株)工画堂スタジオ
©2001 KOGADO STUDIO.INC.
總代理
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
代表號:02-8226-5677 客服專線:02-8226-5655 www.softstar.com.tw

在古日本封建時期的奇幻世界中，龍族、蓮花族、蛇族與狼族紛紛現身於江湖中，
龍族的暴力美學、蓮花族的魅惑、蛇族與狼族的殘暴攻擊，將讓你毫無招架之力。
指揮威力強大武士的你，如何對抗鬼符魔法師和神出鬼沒極度危險的忍者呢？
這一切的挑戰即將撲向你。
接招吧……！

決戰江戶

全新型態的即時戰略遊戲；全 3D 的遊戲引擎及可活動的 3D 遊戲視角、獨特的戰鬥和資源收集方式，
2001 E3 展中贏得眾多遊戲中脫穎而出擠進前三名遊戲； 2001 ECTS 展上被比喻為 "Warcraft III"魔獸爭霸 III的強勁對手。

最佳新型態即時戰略遊戲……… PC Gameplay
"決戰江戶 "將讓玩家體驗不同於即時戰略之遊戲……… Strategy Player
決戰江戶如果沒有比魔獸爭霸三好，至少和它一樣好……… Game Spot.com
獲選 E3 中最佳即時戰略遊戲………… IGN.com





SoftStar Evalution 4顆半星評鑑：



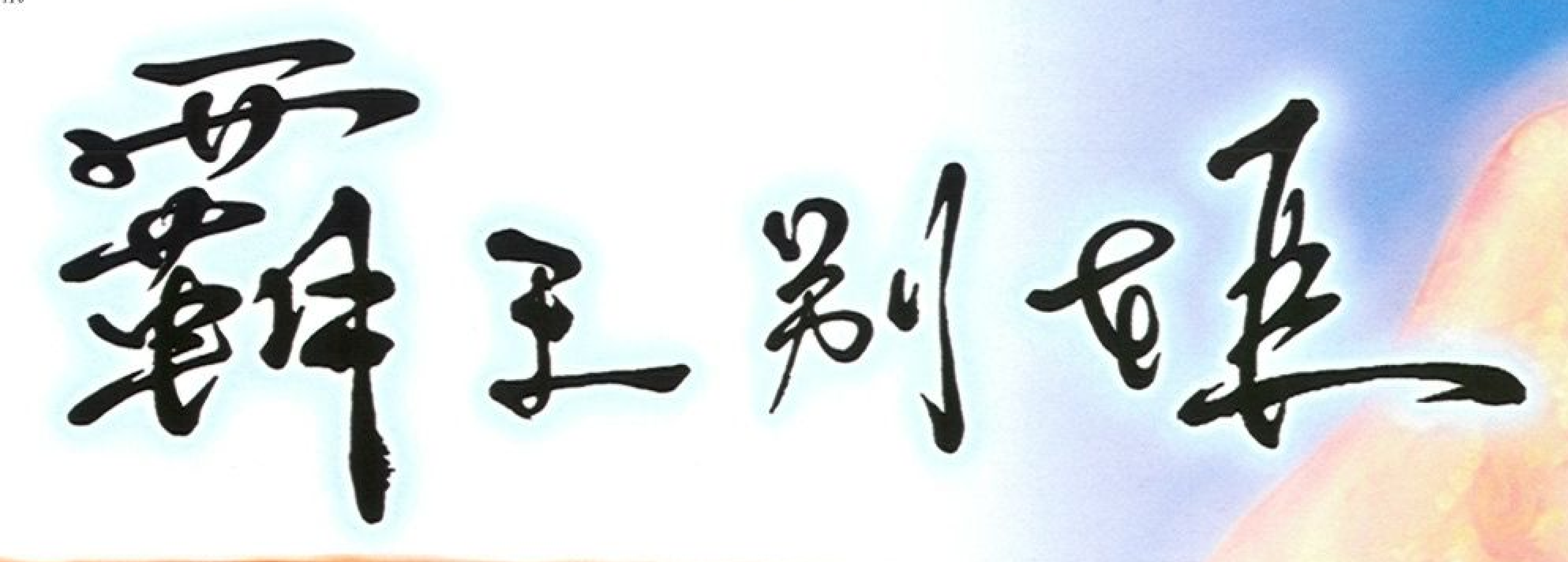


CRAVE ENTERTAINMENT









氣勢浩蕩的英雄霸主
千嬌撫媚的紅粉佳人

恆古傳奇譜成淒美感人的樂章...





◆感人的劇情發展

忠實的呈現秦末史實、真實考據當時的民俗風情

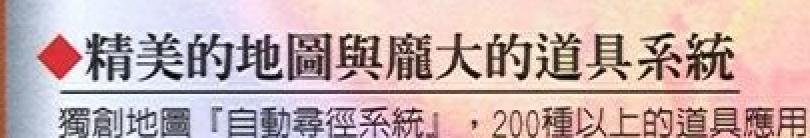




◆淺顯易懂的對話和多重分支劇情

沒有古文般的深澀、隱藏性的劇情等你來發現

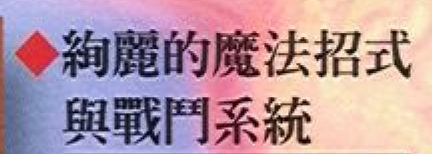


◆精美的地圖與龐大的道具系統

獨創地圖『自動尋徑系統』，200種以上的道具應用





◆絢麗的魔法招式與戰鬥系統

迎合玩家的傳統升級制，依屬性有不同的攻擊技能

12月帶領著您的目光面臨未知的驚豔！


項羽、一個傳奇性的霸主，因家仇國恨，抱著推翻暴政的信念走上廣結俠義之士的歷險旅程。特別參考原作故事，採取史書中所描述的風俗民情，完整呈現秦朝末年楚漢相爭的史實背景，搭配淒美的愛情故事勢將傳誦百年而經久不衰。
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

仙狐前傳

水火金雷

北斗星工作室繼仙狐奇緣又一RPG神話鉅作……

傳說中可愛又機伶的幻獸們—水火金雷，在歷經千古的修鍊後已幻化成精，身上蘊藏著驚人的魔法，可以協助主人實現願望。現在，只要將水火金雷專屬鈴聲・圖案下載至手機上，你就是他的主人了，你將可得到幻獸所帶來的幸福魔力法寶。



召喚步驟

1.心中默念想要的願望
2.選個喜愛的鈴聲/圖案
3.直接由手機下載或至遠傳網站 www.fetnet.net電玩配樂/電玩卡漫

幸福魔咒 鈴声下載 / 輸入*149*111*鈴声代碼 # 撥發送鍵

86主題曲愛是什麼	87落花夢	88焰火	89愛來了	90不捨
119主題曲糾纏	120百花齊放	121春行小徑	122喜氣洋洋	123曾經
124無奈	125滿城春	126魂牽夢縈	127慶團圓	128戰鬥曲

幸福魔咒 圖案下載 / 輸入*149*112*圖案代碼 # 撥發送鍵

1254	1255	1256	1257	1258
1259	1260	1261	1262	989
990	991	992	993	994
995	996	997	998	999

還有更多更鮮的電玩鈴聲圖案在智冠-中華音樂網www.chinamusicnet.com手機館等你下載

近期推出

大富翁總動員2 之 童話狗仔隊

搞笑HIGH翻天!!

本格派大富翁最新力作





亞克米科技股份有限公司 www.acmesoft.com.tw
ACMESOFT TECHNOLOGY Inc. www.sinbreeder.com



Microsoft® Windows®
將感動人心的故事與動作射擊融合爲3D動作射擊遊戲的最佳傑作！
在龐大的月球基地上的戰鬥終於在中文版上登場!!
蒼鋼騎兵
SPACE GRIFFON
西元2148年10月
突然陷入無法通訊狀態的月球上最大之人造建築物"HAMLET"
為了進行此異常狀態的調查，超巨大企業集團「A-MAX FACTORIES」的首腦們決定派遣出自家集團的私人軍隊「A-MAX CLEANER」。
高懸夜空，溫柔散發出銀白光芒，卻又清冷的大地。在絕沒有人知道的巨大牢房中，正默默地開始了某種鼓動…。
台灣網站正式啓用！
http://www.interlexinc.com.tw
雄圖資訊股份有限公司
PANTHER SOFTWARE
Interlex TAIWAN Inc.
台北市松德路65號11F−1 info_tw@interlexinc.com
Microsoft®及Windows®為美國Microsoft Corporation之註冊商標。 ©2001 Interlex TAIWAN Inc. ©2001 PANTHER SOFTWARE
總經銷
第三波資訊股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw/Game/


挑戰你的滅火功力
浴火戰場
火熱上市
敬請期待
救火貓
FIRE BRIGADE OF CAT
CATFIRE
衝鋒陷陣　英勇救火


MAGIC
The Gathering®
魔法風雲會
動腦筋，魔法無盡。
魔法風雲會可以令您擁有魔幻的力量。全球最佳的
集換式紙牌遊戲，讓您考考腦筋；與對手一分高下。
強者稱王！擁有鋼一般的意志、結實的肌肉、靈活的腦筋，
加上無敵的工具，您就可以將對手擊敗。魔法風雲會的
奧妙之處：就是您可以不停的鍛鍊，成為王者之王！
第七代魔法風雲會的雙人遊戲組：備有兩人首次比賽所需的
各項用具，讓您輕而易舉進入魔法風雲會的遊戲世界，
與對手一較高下。
有關魔法風雲會的詳情，可到就近的漫畫便利屋及
電玩專賣店索取免費示範光碟；或到
www.playmagic.com下載示範程式。
雙人遊戲組
每副370元
※全國各漫畫精品店及卡片專門店均售
尖端出版
www.spp.com.tw
店家訂貨專線(02)22181582 分機114 傅廣仁
諮詢服務專線(02)22181582 分機318 林書正
所有商標，包括人物名稱及造型特徵，均為Wizards of the Coast有限公司擁有。插圖由Mark Zug, Donato, and Eric Peterson提供。©2001 Wizards

攻略圖書館



歡迎各位來到攻略圖書館，本館為國王為紀念第一次光明與黑暗大戰，遊戲仙人傑出的表現而建，館內珍藏攻略圖書千冊、秘技數萬卷。王國開館納賢，希望來自各地有能的學者到此貢獻所學，凡有將攻略心得、獨門秘技貢獻館藏者，將獲得至少20S幣與20EXP的酬勞，最先揚名立萬成為賢者之人(學者累積100EXP)，將另獲額外的賢者大獎！請諸位學者群策群力，為國民奉獻智慧結晶，致力專研以報國家，來稿請寄spitz@unochina.com。







仙狐前傳—水火金雷

劇情流程攻略

清晨的微風輕輕吹進水靈兒的房間。這時楚女搖醒水靈兒，告知嫦娥奔月一事，后羿也因此變得性情不定，促使水靈兒離開了人王殿，尋找見嫦娥的方法。經過女丑廟，才知后羿射日及嫦娥奔月的原由，也悉曉幻獸們轉邪之事，隨後便啟程前往未知的旅程。水靈兒究竟會有什麼遭遇呢？恐怕只有掌管命運的少司命才會知曉了…

學者 李志宇

一、天地變動

快速流程攻略

1. 至人王殿找后羿談話。
2. 在后嫦花園找趙女談話。
3. 至前庭花園找湘女談話。
4. 回到奇獸找楚女談話並進入下水道。
5. 在出口處與水玄武交戰。
6. 至臨王市集外的女丑廟門口與鮫魚交戰。
7. 進入女丑廟與女丑談話。
8. 由春晨之野走到疇華大街。
9. 至知獸之屋中找錦言談話、溫焰加入。
10. 由疇華大街經秋嵐之野可達火焰之村。
11. 由火焰之村經赤火墩、朱火洞、玄火山可達成嘆之谷。
12. 在成嘆之谷與火恨交戰、取得火之珠。
13. 在遺恨之壁與相柳交戰。
14. 從遺恨之壁經雒林之野可達臨河部落



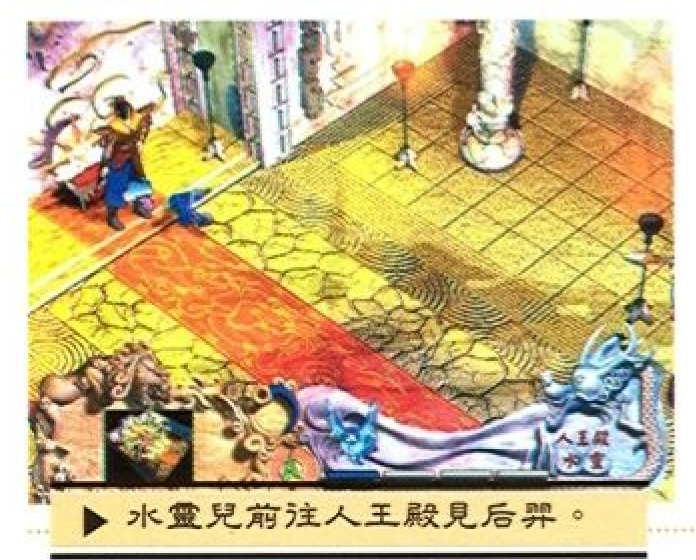
劇情攻略

水靈兒落難

「起來了！水靈兒。不要睡了，該吃東西了！」楚女這樣叫著水靈兒。水靈兒睡眼惺忪地張開眼睛，接著楚女述說著嫦娥奔月的事兒，並安慰著說：「至少大王（后羿）還在呀！」楚女說完後便走了，留下水靈兒自個兒在盤算著如何飛上天去找主人。為了要見主人，水靈兒決定先出城，以找看看有沒有方法可以見到嫦娥。



▲嫦娥因偷吃了不死藥而飛向月殿。



▶ 水靈兒前往人王殿見后羿。

接著在宮內翻了翻行李（寶箱），便前往人王殿見后羿，看后羿能不能一同前去找回嫦娥。當后羿見到水靈兒，便直說著嫦娥吃了他的不死藥，又把他一個人丟下，真是個無情的女人，當說到激動時，就把所有的恨集中在水靈兒身上，將牠推趕了出去。

水靈兒想到要去找趙女和湘女，看能否從她們那邊探聽到一些情報。往右上方走到后嫦花園，在那兒見到了趙女，她透露宮門已封鎖的消息；接著再往右上方走去，即可到達前庭花園，見到湘女之後，她訴說著宮門封鎖的消息，也向水靈兒說：不死藥是不可以兩顆一起吃的，不然會有三百天的蟾蜍期，不知主人受不受得了。



▶ 水靈兒想找趙女想辦法。

絕望的水靈兒帶著疲累的腳步回到奇獸居時，看到了燕女正在奇獸居內，便向前問候，就在這時楚女突然跑進來，傳達后羿要將水靈兒送到北海關的消息；說完後楚女就馬上打開通往城外的秘密通道，叫水靈兒趕快逃走。





▶為了不被后羿關到北海，水靈兒此時只有逃了。



在突破重重難關之後來到了出口，當正要出去剎那，有一隻名叫水玄武的傢伙突然出現背後，水靈兒看牠不是什麼好東西，便大打出手，勝利之後才得以安然離開到城外。

◀一開始的法術對小嘍囉算可以了。

女丑的協助

來到了城外的臨王市集，水靈兒在這個市集中聽到不少后羿射日的傳說，也從村人口耳相傳中，得知女丑廟是一間有求必應的廟，此時毫無線索的水靈兒只能到女丑廟碰碰運氣了。

由臨王市集往下到了女丑廟，水靈兒在門外遇到了同是獸類的守護者鮫魚，鮫魚看水靈兒長得可愛便不忍交手，但礙於主人的命令又不得不開打，就這樣草草的過了幾招（當然是要打贏），之後便讓水靈兒進入女丑廟。

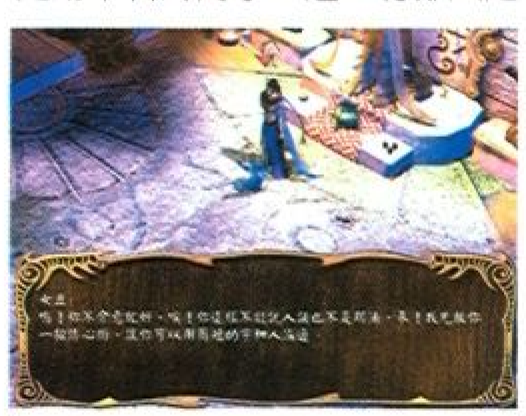


▶在民宅中獲得的冰魄曲劍。



◀女丑的坐騎：鮫魚。

走到神像面前時，女丑突然出現在水靈兒面前；女丑見水靈兒因不會講人話而比手畫腳，便隨手傳授傳心術，接著述說這一切都是命，如果不是后羿為了逞英雄，一次射殺九個太陽，天帝也不會除去他的仙籍；如果沒有除去他的仙籍，他們夫妻倆的感情也就不會變壞，也就不會出現河妃雒嬪這個第三者，嫦娥更用不著奔月了。這一切都只是一場糾纏不清的愛恨情仇。



▲女丑看到水靈兒便教牠傳心術與人溝通。

這時的水靈兒只想知道如何前往月殿，不想聽其它事情；女丑看在水靈兒真心尋主的份上，就說出前往月殿的方法，只能從擁有不死藥的西王母和操控命運的少司命兩方面著手找答案；要去見西王母，就必須有水火金雷四大部落的元化之物，所以這一路上要去找這些東西，不然絕上不了崑崙山。但這之前最重要的是去找兜率圖，找到兜率圖才能知道如何前往崑崙山，而兜率圖就在離這裡不遠的遺恨之壁上。

談話的最後，女丑便將意幻木文片及一招名為千疊浪的法術教予水靈兒，並說以後她會適時出來解開水靈兒的封印，說完之後女丑便離開。



▶女丑給的意幻木文片。



▲各個村落都有知獸之屋供幻獸休息。

第一位同伴

和鮫魚拜別後，水靈兒往右走經由春晨之野，來到了疇華大街，街上可探聽到有關知獸之屋的情報；接著前往位於疇華大街最左方的知獸之屋，進到屋內，才知道這是一個專供獸類住宿的場所，並遇到一位名叫溫焰的火系幻獸，與水靈兒結為同伴。



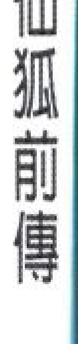
▲錦言是第一個遇到的知獸之屋老板。



◀終於拿到第一個元化之物：火之珠。

從右下方出去，沿途來到了火焰之村時，溫焰會先去收拾行李，等溫焰回來後，接著往下到赤火墩，從赤火墩一路往下經過了朱火洞、玄火山而來到了成嘆之谷，進入成嘆之谷後，不久就會遇到一位隻名叫火恨的火焰獸，據說牠就是掌管火珠的怪獸，而且是火系中最強的怪獸。在與牠百般交涉之後，還是決定開打。由於火恨明顯是在讓步，在這場火與水的對決獲勝後，便得到了火之珠。







攻略圖書館

攻略重點 1

在進入地上通道後，一定要將水靈兒身上的裝備穿上，不然攻擊敵人的威力可是會減半喔！到了通道盡頭會有一個修練水療術的寶箱，千萬要記得拿取；另外在攻打水玄武方面，別忘了要讓水靈兒吃飽再去打（這樣才不會影響到法術的威力）只要猛用法術就可輕易過關。

攻略重點 2

一到臨王市集，可以先到〝民宅一〞找一個老太婆說話，說完話就會得到一把冰旭曲劍，另外在其它民宅也可以拿到食物，務必先去民宅串門子。在打鮻魚前，應先將補體力及補法力的藥裝備上去再去打，因為不停使用法術時，一定會導致法力不足，而且藥劑如果不裝備上去的話，戰鬥中將不能使用；雖然戰鬥中也能進入選單裝備，但是當然要提早裝備才是。

在秋嵐之野中的敵人只要使用火系法術就可輕鬆解決，水靈兒可在秋嵐之野之中學到〝冰泉玉治〞，在秋嵐之野旁的荊路小徑可學到〝覆江浪〞，秋嵐之野旁的忘魂之崖學到〝天幕浪〞。從赤火墩到玄火山沿路上的敵人，都可用水系的法術輕鬆對付，在成嘆之谷打火恨時，因為牠不怕火系法術，所以只能用水靈兒的法術猛攻，而溫焰則用來補血，這樣即可輕易打過。

在遺恨之壁攻打相柳時的攻法，則是與火恨的攻法相反，用溫焰的火猛攻，水靈兒找機會補血就行了。另外水靈兒和溫焰在封印被解開後，所裝備的防具會全數脫落，這時應注意敵人的攻擊才是。

遺恨之壁

由成嘆之谷往右下走，就可來到遺恨之壁。遺恨之壁就是之前女丑所說的地方，上面不僅可以看到兜率圖，而且可以打開通往崑崙山之路。這裡有一隻名叫相柳的守護獸看守，經水靈兒說明來意，那知牠卻將與火神之間的仇恨通通發洩在水靈兒身上，進而打了起來。在溫焰使出怒火咒的大力狂燒之下，相柳被打倒了，還知道自己當年為何戰敗給火神。



▲ 這就是「遺恨之壁」。



▲ 女丑前來為幻獸們解封印。

相柳很甘願地說出少司命的相關情報，原來少司命是一個不受天帝管束的神，而因為掌管命運，又叫做命運之神，傳說他住在命緣之域附近。說完後相柳展開兜率圖給水靈兒看，從兜率圖上發現的異樣，可以回想到女丑所說的邪惡之氣與幻獸之間的關聯；雖然一時之間想不出什麼所以然，但水靈兒還是急切的想要找出完整的答案。

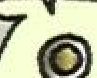
拜別了相柳後，來到雒林之野時，女丑突然出現在說水靈兒及溫焰前方，女丑在說明了自己的來意後，就幫水靈兒及溫焰解開第一道封印。水靈兒和溫焰在封印被解開後，雖然身體有點不適，但是一想到能力己得到提昇，也顧不得自身的痛苦想去試試身手。

走著走著，倆『人』不知不覺來到了臨河部落⋯



▲第一個同伴－溫焰。





二、河妃戀情始末

快速流程攻略

1. 利用晚上到知獸之屋找慎藏探聽情報，並獲得抉火音鈴。
2. 在雒林之野右上方使用抉火音鈴。
3. 進入兇林山麓與勝奇結為夥伴。
4. 由兇林山麓經兇林山道、兇林之村而到達兇林飛崖。
5. 在兇林飛崖與雷音交戰。取得雷之鎚。
6. 進入幻神之海與水鯤交手。
7. 前往泳思之地與守衛交談。
8. 於夜晚到楊水士居找楊水士取得〝河神祭通〞。
9. 由幻神之海經泳思之地、泊舟之磯而到達雒嬪之河。
10. 在雒嬪之河與水幻神交手，並取得水之瓶。
11. 進入祭典場地，並被帶進雒嬪宮殿。
12. 乘坐洛花飄靈前往窈窕之灘。
13. 進入奚祿之村。



劇情攻略

來到臨河部落的水靈及溫焰，一路上聽到的都是后羿和雒嬪的傳說，這使得水靈兒不得不對后羿、嫦娥、雒嬪三人之間的關係作出另外的看法。從村人的口中也得知，河素之婆是一位專門替人治病的大好人，楊水士是一位對於天地異象很有考究的人。



▲幻神之海的水鯤是村人口中的怪物。

走著走著已經晚上了，水靈兒及溫焰看見這裏正好有間知獸之屋，便進去休息。知獸之屋的主人慎藏看水靈兒和溫焰是從外地來的，便提供了一些情報，裏面包括雷之鎚是在雷屬之村，水之瓶是在水屬之地，另外還有現在村民們正準備辦一次祭河大典，請出河伯或河妃來管管水鯤，讓牠收斂一些。



▲一定要晚上才可以找到慎藏。

聽完情報之後，決定先去雷屬之村，但因從村人口中得知，要去雷屬之村必先通過兇林山麓，而兇林山的路已經不見了，水靈兒便問慎藏如何才能到達雷屬之村；只見慎藏拿出一個叫抉火音鈴的道具，叫大伙兒只要到侶林之野的另一條不通的死路上，把風鈴拿出來讓風吹動風鈴，路就會自然打開。

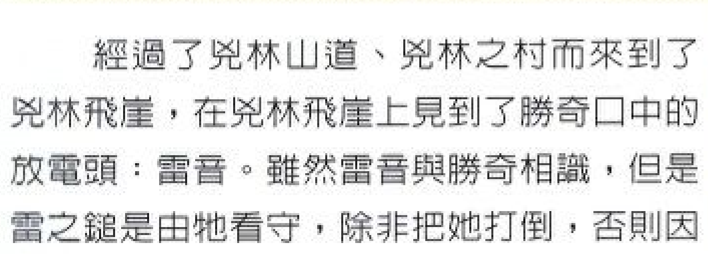
在知獸之屋休息之後，隔天一大早來到了位於雒林之野右側的死路，水靈兒照慎藏所說的方法使用抉火音鈴，果然通往兇林山麓的路就出現了。在兇林山麓中遍地都是兇猛的兇山惡蛛，但是解開封印的水靈兒和溫焰也不是好惹的。

與勝奇見面

走了一段路之後，水靈兒的動物本能突然覺得前方可能會有危險，但溫焰不信地拉著水靈兒繼續前進，結果三四步之後就一腳踩空掉入陷阱之中。正在煩惱如何逃出時，洞口出現了一隻名叫勝奇的幻獸，討價還價一番之後，勝奇便拋下繩子把水靈兒和溫焰救了出去。出去之後，水靈兒才知道原來這個陷阱是勝奇製作的，此時溫焰便把勝奇海扁一頓。這樣的打打鬧鬧中，自稱帥哥的勝奇也加入了我方陣容。



▲在兇林山麓可遇到小帥哥勝奇。



經過了兇林山道、兇林之村而來到了兇林飛崖，在兇林飛崖上見到了勝奇口中的放電頭：雷音。雖然雷音與勝奇相識，但是雷之鎚是由牠看守，除非把她打倒，否則因職責所在恕難交出。在溫焰和勝奇的火雷雙重攻擊之下，雷音認輸了，只好交出雷之鎚。



▲勝奇說這是牠以前住的地方。

由於在戰鬥中勝奇的雷電法術用得太猛，周圍的樹都被雷電震掉了樹皮，在與雷音拜別正要離開時，正好有一片樹皮掉落並打在勝奇頭上，樹皮上寫著一段咒語；勝奇照著樹皮上的咒語念一次，就學成了悶雷蓋頂！

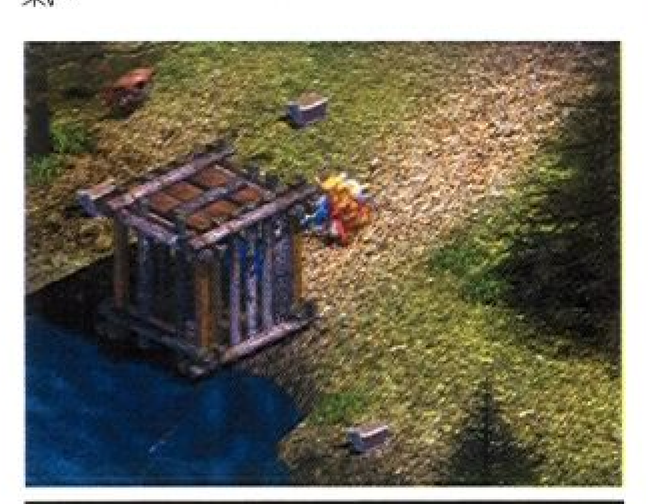
水鯤出現

一路回到臨河部落的知獸之屋與慎藏聊聊，再由臨河部落左下角走到了幻神之海。一踏入幻神之海，村人口中的怪物水鯤突然出現在大伙兒面前，在說明來意之後，還是與水鯤一言不合而大打出手。



▲水鯤在魔氣的影響下也變得兇殘。

水鯤在三人的圍攻之下，被打得落花流水、動彈不得，在大伙兒的商量下，基於是同類而不忍殺害，只好用牢口將牠關住。或許受到魔氣影響的不只是水鯤，只要是獸類都會因魔氣而性情暴躁，於是大伙兒決定去窈窕之灘附近，找一種叫做冰心之泉的泉水來降火氣。



▲大伙兒用牢籠將水鯤關了起來。



▲得到化元之物：雷之鎚。

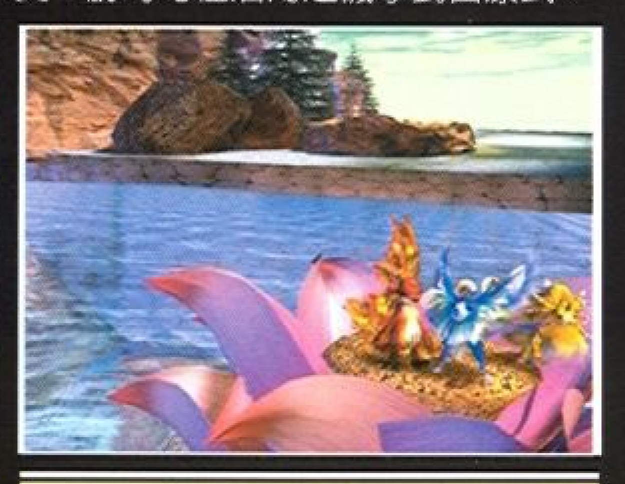
攻略重點 3

一開始跟之前一樣到各民宅去串門子，這樣可以得到村民給的武器道具。一定要在晚上進入知獸之屋才能見到慎藏，如此才能展開雷屬之村的劇情。當勝奇加入後，就可以讓溫焰和勝奇使出合體技，用法就是將溫焰的武功裝上怒火咒，勝奇裝上天雷擊，而戰鬥中只要讓勝奇使出天雷擊，就可兩招一起使用了。攻打雷之鎚的守護者雷音時，只要使用這一招就可輕鬆獲勝。

攻打水鯤時玩家可將溫焰裝上燄火燼，勝奇裝上悶雷蓋頂，然後由勝奇發動攻擊，這樣就有可能一擊殺死水鯤。當玩家回去找楊水士索取河神祭通時，也是要晚上才能找到他，這個要特別注意。

打水幻神時由於她的體力有8000，所以攻打之前，最好先去補足恢復法力的藥，因為幻獸的合體技是很耗費法力的，所以在與其交手時，水靈兒負責補血，而溫焰和勝奇就狂放合體技，如果法力用完就馬上吃藥補充，這樣一來就可打贏。

在法術尋找方面，水靈兒可在幻神之海學到水漫如沐、在泳思之地學到冰山震、在泊舟之磯學到冰雪崩、在窈窕之灘學到冰無涯；溫焰可在兇林山道學到燄火燼、打倒水鯤之後回到臨河部落中的民宅三可學到恨火焚。勝奇可在泊舟之磯學到雷療式。



▲ 這個就是能渡過洛水的洛花飄靈。

泳思之地

從幻神之海右下方進入泳思之地，在泳思之地的守衛告訴大伙兒，如果要前往河神祭，就必需要有〝河神祭通〞才行，而〝河神祭通〞可找楊水士索取，於是利用夜晚回到臨河部落的楊水士居找楊水士。與楊水士一番交涉之後，終於同意給與〝河神祭通〞。大伙兒獸之屋稍作休息之後，就火速前往泳思之地，並向守衛亮出河神祭通，守衛便自動放行，並說明這裏怪物的特性。



▲ 大伙兒將河神通祭拿給守衛看。

之後經過了泊舟之磯，即可到達雒嬪之河。大伙兒一靠近雒嬪之河時，水幻神就會出現，水靈兒前去說明來意之後，得到的答案也是否定的，此時還是得使用武力來解決。在雷跟火的雙重攻擊之下，大伙兒還是贏得了勝利也贏得水之瓶。水幻神也說出洛水上只能用洛花飄靈才能在上面通行，所以必須等到祭典當天請洛神叫出畫舫，不然無法通過等等。另外水靈兒也從水之瓶裡學到了冰風暴的法術。



▲ 使用合體技將可事半功倍。



▲ 獲得元化之物：水之瓶。



▲ 河妃雒嬪出現。



▲ 后羿不顧一切前來看雒嬪。

往左走去就可到達祭典會場，雒嬪向村民說明一番之後，便會帶著水靈兒一行四人來到雒嬪的宮殿中，此時后羿會來探望雒嬪。她在把后羿氣走之後心中很為難，因為當初與后羿的一段情，使得河君去找后羿算帳，但反而落得瞎了眼的下場；天帝為這件事十分震怒，原本要把后羿押往肢離山將他肢離，但雒嬪以永遠不離開洛水為誓請求天帝，才把這件事平息下來，但因為這樣，一定要把后羿趕走。

雒嬪也說出如果要見少司命，就必須得到〝如意咫尺手〞，這樣才能打開少司命宮門。但〝如意咫尺手〞不是這麼容易就能得到，要先到天文奇岩解開天文，才能知道藏寶地點。說完後雒嬪便拿出了〝洛花飄靈〞送幻獸們一起渡過洛水。



▲ 每解一次封印水靈兒就會長大一點。

到了窈窕之灘，大伙兒迫不急待的前去飲用能消魔氣的冰心之泉，大伙兒喝完時，女丑又突然出現在大伙兒面前，這時水靈兒也知道解封印的時候又到了，大伙兒便痛苦的讓第二個封印解開，水靈似乎感覺自己又變強壯多了。

這時在左方等待大伙兒的是奚祿之村…



三、少司命之言



快速流程攻略

1. 進入知獸之屋找風骨探聽情報。
2. 前往極古居找極古老人取得〝天虹之彩〞。
3. 至少司之林的右上方使用〝天虹之彩〞。
4. 由少司之林經奚祿之洞而到達妙靈之洞。
5. 在妙靈之洞與妙思結為夥伴。
6. 由妙靈之洞經妙影之地而到達妙影之池。
7. 在妙影之池與金皆覆交戰，並取得金之鑰。
8. 回到極古居與極古老人交談。
9. 由少司之林經天文奇岩、土撈洞（或天金洞）可到達采花之林。
10. 在采花之林與金迷交手。
11. 進入命緣之域。
12. 在夜晚時回到天文奇石找極古老人交談。
13. 回到命緣之域取得如意咫尺手。
14. 進入少司命宮。
15. 在少司命宮門口與天涯海角交戰。
16. 進入少司命殿與四位少司命交談。
17. 乘坐天涯海角至風丘之橋。
18. 進入青沼大街。



劇情攻略

大伙兒終於來到了奚祿之村，在村中到處可以探聽到天文奇石的消息，而這裏也有一位個性古怪的極古老人。瞭解了這些情報後，大伙兒來到了供幻獸休息的知獸之屋，知獸之屋的主人名叫風骨，他順便問了問大伙兒的來意，於是提供了一些情報給大伙兒：他表示要找到金屬之地，要從少司之林的一個通道過去，再經過奚祿之洞之後就會到了；不過少司之林裡的通道不容易找到，所以前往金屬之地並不是那麼容易，要先去找極古老人拿天虹之彩才能進入。



▲ 第二次進化的水靈兒更像貓了。

大伙兒在知獸之屋稍作休息之後，就利用白天去奚祿之村右上方的極古居，找極古老人拿天虹之彩。一進去向極古老人說明來意，極古老人在同意之餘，也說出少司之林是一個迷宮之林，除非是長時間住在附近的人，不然一定會在林內迷失；其中最難的是少司之林有一些眼睛看不見的迷障，除非使用天虹之彩來抹去幻象，否則奚祿之洞的通路不會出現。極古老人說完後便拿出天虹之彩給水靈兒。



◀ 極古老人在極古居之中。



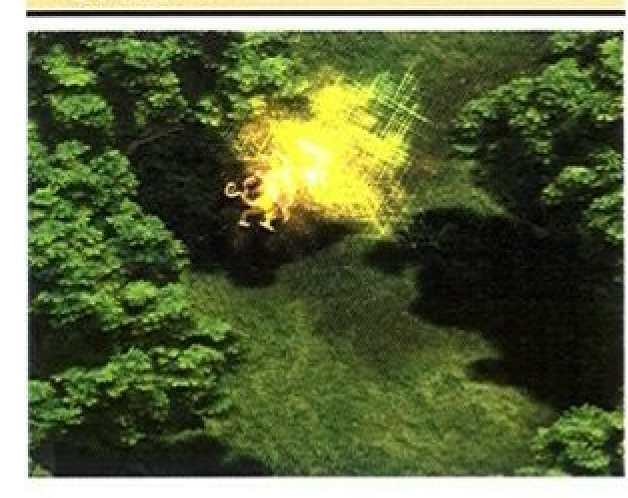
貪睡的妙思

走到少司之林的右上方時，水靈兒拿出了天虹之彩，眼前突瞬間出現了一座橋；順著橋走進奚祿之洞中，沿著奚之洞走就可進到妙靈之洞。在洞中走呀走時，發現路中竟然有一隻妙思躺在路上，原先水靈兒以為妙思已經死去，但又聽到陣陣的打呼聲，才確定牠只是睡著而已！大伙兒不停地叫牠起床，直到勝奇叫到忍不住了，便衝向前去狠狠的把牠〝電〞了起來，妙思起來後不但沒有生氣，反而還向前去感謝勝奇。一番自我介紹之後，妙思就正式加入我方，並一起出發去找金之鑰。



▲要到妙法之池必先從少司之林出發。

▼使用天虹之彩就會出現奚祿之洞的入口。



一路走過妙靈之洞、妙影之地、最後走到了妙法之池，一踏進妙法之池時，金之鑰的守護者金皆覆就從瀑布上面跳下來，走向前的水靈兒照往例說明來意之後，結果還是開打。打倒金皆覆之後，便自動將金之鑰交給水靈兒。





天文奇岩

拿到金之鑰之後，大伙兒回到奚祿之村，找極古老人打聽天文奇岩的事；他不僅說出天文奇岩上的內容，而且連幻獸是如何出現也連帶說明：他表示幻獸根本不會進化，幻獸只會變種和解封印，每解一道封印外形就會改變，那就好像用布條包起來之後，再一塊一塊拿掉，如果全部的布條都拿掉，就會變回螺祖當初封印前的模樣！如果想知道得更清楚，就必須去帝都，帝都的入口就在崑崙山上，所有幻獸的秘密都可以在那兒找到，話說完水靈兒決定先去天文奇岩附近瞧瞧。



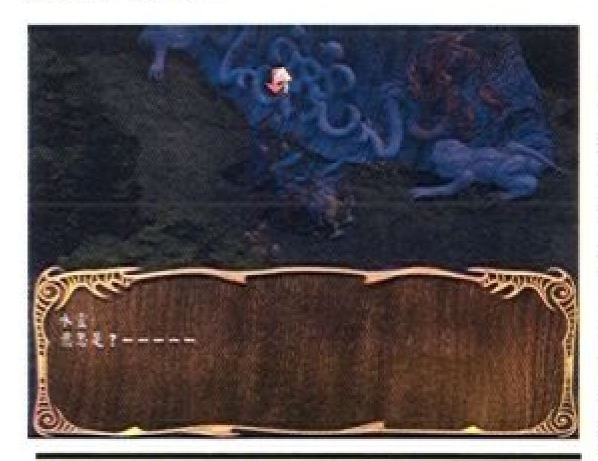
▲ 研究天文奇岩的人們。

到達天文奇岩時，就看到很多人也在研究這塊頭；順著路往下走經過土勞洞（或天金洞）即可到達采花之林。一進入采花之林，勝奇就忙著紹介這裏，還說這裏有牠以前的一位好友是金屬性的名叫金迷。介紹完之後兒繼續往下方走去，快走到盡頭時，神色不對的金迷突然出現在面前，並立刻出手攻擊；在眾幻獸的聯手圍打之下，金迷終於找回了自己。



▲ 莫名其妙的跟金迷開戰。

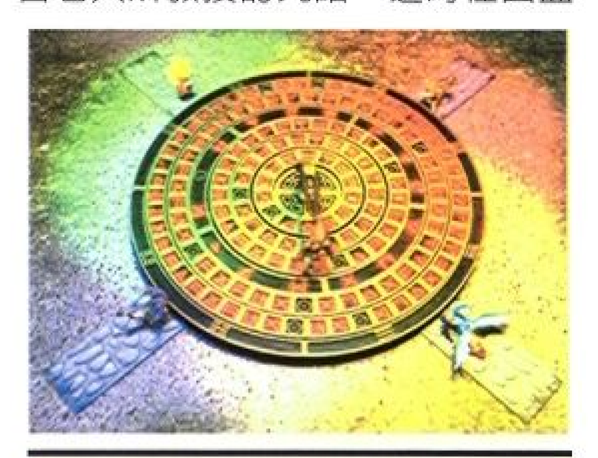
如意咫尺手



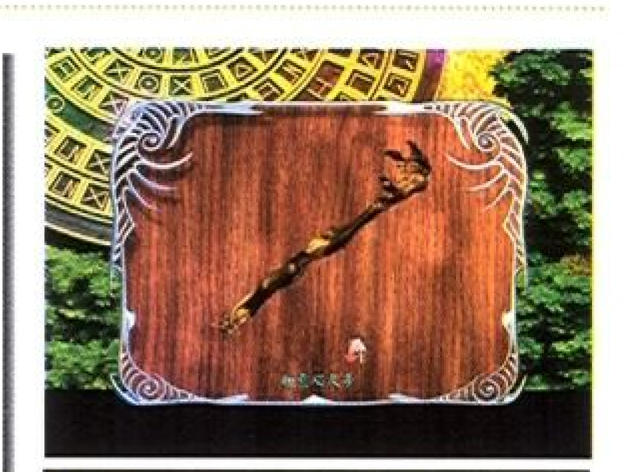
▲ 極古老人只有夜晚才會出現在天文奇岩旁。

由金迷身後往下走去，來到了命緣之域，此時水靈兒想這就是雒嬪所說如意咫尺手的位置，但是又要先到天文奇岩解開天文，才能知道藏寶地點，於是決定晚上到天文奇岩旁找極古老人。到了夜晚，只見極古老人站在天文奇岩前面，這時向極古老人詢問如何取得〝如意咫尺手〞，只見極古老人聽完後，唸了唸天文奇岩上的記載，隨後便說出〝如意咫尺手〞取得的方法。

得知方法之後就再進入命緣之域，在命緣之域中水靈兒、溜焰、勝奇、妙思照著極古老人的方法在命緣之域圍成一圓圈，口裏唸著極古老人所教授的咒語，這時在圓盤



▲ 這樣才能取得如意咫尺手。



▲ 好不容易才獲得的如意咫尺手。

一陣陣轉動之後〝如意咫尺手〞就在中心點出現，大伙兒便得到盼望已久的〝如意咫尺手〞也開啓了少司命宮的宮門。

四位少司命

眾幻獸從命緣之域走到了少司命宮門前，突然前方出現了一尾名叫天涯海角的飛天怪物，天涯海角的口中透露出殺意，講沒幾句話就出手打了過來。打倒天涯海角後，沒有任何休息就進入少司命宮，在少司命宮中一眼望去，一共有四位少司命，男、女、老、少各有一位。



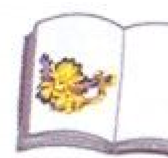
▲ 充滿高科技的少司命宮。



▲ 騎著天崖海角飛向下一個目的地。

當水靈兒要提出問題時，這四位少司命爭相講解，說出這個世界的世界觀都是由他們控制，如后羿為何被去仙職、嫦娥為何會奔月等等。由他們解說後，水靈兒才完全知道，原來天、地、人都是由這四位少司命控制，而且命運的命令一下就不可收回，只有幻獸才不受少司命控制。

水靈兒在聽完後，只好把最後的希望寄放於崑崙山了。最後好心的少司命叫飛天獸：天涯海角送大伙兒到下一個目的地－風丘之橋。然而再過去就是青沼大街了…



四、天地之始

快速流程攻略

1.進入知獸之屋找百難探聽情報。
2.前往異牙之陣取得〝異古三弦琴〞。
3.回到風丘之橋使用〝異古三弦琴〞。
4.進入異化之谷找求真談話。
5.前往異化之谷旁的異希之門找回勝奇及妙思。
6.由異希之門經異經之台、異言聖地、異奇秘道而到達幻獸之屋。
7.在幻獸之屋找求真談話。
8.前往燭龍奇峰。
9.在燭龍奇峰與雷猿交戰。
10.進入奇峰秘境與知獸老人交談，並取得〝天歷刀〞。
11.由燭龍奇峰經華胥之澤、雷澤而到達句芒之規。
12.在句芒之規與雷刺狼交戰。
13.進入天梯遺跡，並取得〝遺恨劍〞和〝射日神弓〞。
14.進入仙狐之村與鳳菁華交談。
15.進入素女瑟絃並取得〝九尾邪刀〞。
16.前往玄牝極地。





劇情攻略

水火金雷這四隻幻獸一路來到青沼大街，就遇上前來解除封印的女丑，隨後女丑唸出解封印的咒語，四隻幻獸瞬間因封印解開而長大，這時



▲ 這裏的選擇將可決定結局。



▲ 水靈兒又長大了。

女丑也作說明，原來越接近幻獸原形，就會變得越痛苦，而且解封印的手法就越難，也因為這樣，所消耗的力量就越多。話說完後，女丑也因為力量用盡而回女丑廟休養了。

在街上打聽後知道這裏有個天梯，原本是神和人溝通的唯一通路，但不知如何天梯卻斷了，只留下天梯遺跡，而在街上有位女子無意中透露著后羿有來過這裏的消息，也知道這裏以前有一個叫求真的人最喜歡獸類，做過很多研究，可是只留下一間屋子叫做異牙之陣，但求真人卻不知道跑去那裏了。最後從一位老頭口中知道，這裏有一個叫燭龍奇峰的地方，傳說是創世以前魔龍所躲藏的地方。



▲ 村人的贈品。

攻略重點 4

在妙法之池打金皆覆時，由於其體力有10000，所以要有長期對戰的準備。補充法力的藥一定要夠，而且隊伍內要有一員負責補血，這樣才較易打過。天文奇岩下方有兩個洞穴，分別是土勞洞和天金洞，這兩個洞穴都是可以通到朵花之林的路，最好是兩個洞穴都走，以免寶物漏拿。在朵花之林與金迷交手時，由於金迷會放毒，所以最好裝上解毒的道具以免體力流失。從命緣之域回到天文奇岩找極古老人時，一定要晚上去找，因為這樣才會有劇情發生。

在攻打天涯海角時要特別注意，因為天涯海角是目前為止最強的敵人，光體力就有13000，其攻擊力足以讓水靈兒陣亡，而且幾乎都是全體系的攻擊，所以要打之前不僅要備好藥品，在戰鬥中只要多使用合體技，以及適時運用補充體力的法術，這樣一來要打贏牠絕不是難事。

在法術尋找方面，水靈兒可在命緣之域學到水色漫天，溜焰可在妙影之地學到夙火絕，勝奇可在朵花之林學到狂雷嘯天，妙思可在命緣之域學到亢金法。



▲ 少司命一共有四個，男、女、老、少。



九尾狐的由來

來到了當地的知獸之屋，知獸之屋的主人叫做百難，他表示天劫會聚在一起，怕會有不好的事發生。他說明所謂天劫又叫做五百日劫，天底下有一種獸類就是因為天劫而形成的，那就是九尾狐；最近這附近經常有九尾狐出沒，不知道是為了什麼來這裏集合。

這時勝奇說出，九尾狐是因為被天帝懲罰而被貶落凡塵，要以九個五百日劫做為修行的限制，如果通過九個五百日劫，就能回到天上；每過一個五百日劫便會解開一個封印，封印解開後才能再度回到天庭。

百難聽完勝奇講完後，覺得就算是這樣，天劫之獸也不該會聚在一起，這樣是不是有何目的？水靈兒緊接著問求真這個人，百難表示這個人很神秘，如果要找他的話，可能要去其留下的異牙之陣，那裏可能會有一些線索。

異牙之陣

從青沼大街下方來到了異牙之陣，一到異牙之陣，幻獸們被眼前這的景象給嚇到，這裏遍地都是巨獸的骨頭，而且骨頭跟骨頭間分佈成一個神秘陣形，這個陣形好像有數十個骨牢，似乎沒有入口可進入。就在這個時候，水靈兒無意間踏入一個傳送點，被傳送到另一個骨牢，大伙兒才知道每一個骨牢都有一個傳送點。

找遍每個傳送點之後，終於進到最裏面，在異牙之陣的最裏面什麼都沒有，更別說有一個叫求真的人了。大伙望呀望，就只有在不起眼的角落發現一個寶箱，幻獸們急忙向前的打開，裏面放著〝異古三弦琴〞；仔細一看，琴的底下有寫著一排獸文，內容是：風丘整橋．以音封道．三弦起兮．異谷相通。這獸文的內容就是要去拿異古三弦琴到風丘之橋彈奏，才能進入異化之谷。


▲在異牙之陣中獲得異古三弦琴。

六邪神傳說

帶著異古三弦琴來到風丘之橋的山崖邊，溫焰拿出三弦琴彈著曾經唱給水靈兒聽的曲子，結果突然通往異化之谷的橋活生生地浮現在水火金雷的眼前。進入異化之谷後，尋找已久的求真就站在眼前不遠處。


▲求真就是躲在這種地方。

求真向水火金雷訴說，他的兄弟因為愛上名叫月淨的仙女，就被天帝以人神相戀，觸犯天條為理由而殺死。他從此之後就一直計畫著如何報仇，如何讓天庭崩潰；多年後終於找到一種方法來對抗天庭，那就是解開古文金蛋的最終封印，讓六大邪神復出，天庭就會毀滅。

當年黃帝之所以能抓住六大邪神，原因不是有強大的法力，而是因為有伏羲和女媧留下來的寶貝；但在抓到六大邪神之後，那些寶貝失去了作用，所以除非伏羲、女媧再世，否則天庭就會崩潰！現在最主要的，就是魔氣已經在自動解封印了，再過一段時間，六大邪神就會復出顛覆天庭！

水靈兒聽完這些話後，問他為何不受少司命操控，求真又說了：命運之神也有管不到的事；異化之谷就是當年他們創造人的地方，也是女媧造人的地方，所以在這個地點，命運之神的命運之力根本起不了什麼作用。


▲求真所說的月淨的祭日到底是指…。

當幻獸們正在耽心六大邪神的事時，求真說出了后羿是他兄弟與月淨所產之子的消息，聽到這個消息後的水靈兒不停的往下追問，求真在解釋時說出了鳳菁華這個名字，而且又一眼認出勝奇是月淨在死前所飼養的，這時勝奇突然轉身跑了出去，妙思見狀也跟去。水靈兒才知道勝奇平日的搞笑，只是在忘掉悲傷。

拜別了求真，水靈兒和溫焰往右方走到異希之門找勝奇及妙思，走進異希之門，遠遠的就聽到勝奇正在唱歌給妙思聽，而這首歌正是月淨常唱的歌。大伙兒在安慰完勝奇後，決定先去幻獸之屋找求真問魔氣的事情。


▶勝奇正在唱情歌給妙思聽。

一路上經過了異經之台、異言聖地、異奇秘道，終於來到了幻獸之屋。水火金雷決定要找求真把魔氣的事情徹底問清楚，向求真說明幻獸正因為魔氣而變好戰後，求真無法幫忙，只給予大伙兒一條明路，就是燭龍奇峰。說完之後便送大伙兒從屋子旁的地道回到異牙之陣。


▲來到了異言聖地。

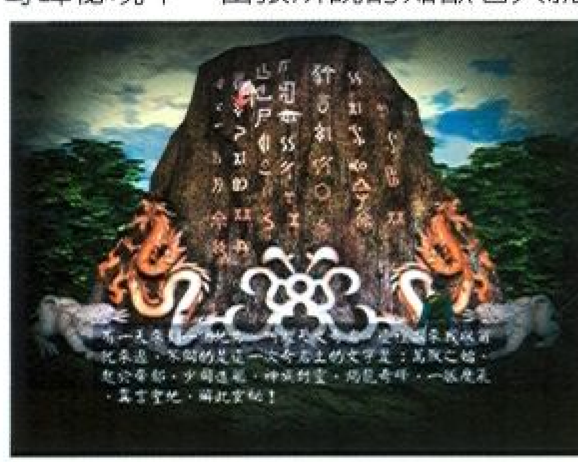
燭龍奇峰

在青沼大街稍作休息後，可從青沼大街左方進入燭龍奇峰，燭龍奇峰外表像個龍頭，從外面根本找不到任何一個入口；正在煩惱如何進入燭龍奇峰時，前方的石頭中突然出現一隻名叫雷猿的怪獸。說明要進燭龍奇峰後，雷猿只是淡淡的說了一句「打贏我就可以進去。」就這樣和雷猿打了起來。在水火金雷四個屬性的強烈攻擊下，雷猿終於招架不住而倒下。



▲ 合體技是玩家必用的。

雷猿在表明自己和知獸老人的關係之後，接著傳送水火金雷四隻幻獸進入奇峰秘境中，雷猿所說的知獸老人就在當中。隨後知獸老人向幻獸們解說魔氣的始末，原來異言聖地是以前造人失敗的方，而那些而那些失敗的物就是各種獸，在自生自滅中有些獸死了，其靈沉入了地下，這些沉入地下的靈就會被燭龍奇峰的魔心吸走，於是這顆魔心開始變得混濁。



◀ 天文奇岩上所隱藏著大秘密。

由於知獸老人受不了這些靈的苦苦哀嚎，一刀把魔心砍破以釋放這些靈魂，但這些靈魂結合了后羿所射下的九權金烏的怨靈，一路亂竄而一發不可收拾，因而形成強大的魔氣。大伙兒心想，大概只有上崑崙山才能找到封住魔氣的方法吧！最後知獸老人送上一把當年砍破魔心所用的天歷刀，並把水火金雷送回燭龍奇峰。



▲ 魔氣就是這樣才產生的。



▲ 天歷刀是個重要的道具。

三角戀情的悲劇

在一番討論之後，幻獸們決定先到天梯遺跡一探究竟。一路上經過了華胥之澤、雷澤而來到了句芒之規，眼看著就要抵達天梯遺跡了，卻出現一隻名叫雷刺狼的傢伙，牠表明是天梯的守護著，想要去天梯遺跡就必須打倒牠才行，而且只針對獸類。打倒雷刺狼之後，牠透露已經有人先一步進入天梯遺跡了，分別是一群九尾狐、后羿和河伯。聽到這個消息，大伙一衝而上，不知道后羿和河伯會做出什麼事情來！



▲ 玩家要注意是否有中毒。



▲ 雒嬪中了后羿所射的弓箭。

果然不出大伙兒所料，后羿和河伯為了雒嬪的事正大打出手，河伯使出了浪盡天崖，而后羿回他一記萬箭齊發，這時水流因敵不住弓箭而破碎，弓箭射穿了水流極速的射往河伯胸口，當河伯心想完了的時候，雒嬪突然出現抱住河伯接受了這一箭！知道自己犯下滔天大錯的后羿即向前去抱住雒嬪，傷心之餘的雒嬪用最後一口氣回想著兩人的曾經之後便斷了氣！



▲ 少司命出現救走了后羿。

水靈兒見到這種情形，根本來不及做出反應，實在是來得太快了。就在大家因為當時的情況感到錯愕時，河伯突然襲向后羿，后羿大叫一聲之後，一腳將河伯踢開，只見河伯在地上滾了幾圈之後，緩緩爬起看著后羿，嘴角掀起一陣笑容，說出：「雒嬪，我替妳報仇了。」之後也斷了氣。后羿被偷襲之後，意識也將消失，這個時候天上有人喊著「你不能死！」隨後少司命突然從天而降，救走了后羿。





攻略重點 5

在進入青沼大街時，女丑會出來替水火金雷解封印，這時水靈兒如果培養得好的話，就可以順利進化到第二種型態，進而拿到盤古開天刀和萬物初始劍；如果沒有的話，當然還是可以玩到結局，只不過沒這麼好而已。

在青沼大街中有一個人叫書囊，在他的問題之中只要選擇以上皆是，就可獲得各式童玩道具。來到異牙之陣時一定會覺得很奇怪，為何骨牢跟骨牢之間沒有路呢？是這樣的，每一個骨牢都穩藏著一個傳送點，玩家只要將傳送點一一找出來，就可到達最裏面拿異古三弦琴了。

在異化之谷中與求真對話時，勝奇和妙思會跑了出去，對話完之後記得先到右方的異希之門把牠們找回來，否則不但戰力減半，連劇情都會接不下去喔！在燭龍奇峰攻打雷猿時，應避免使用單一雷系法術，一定要盡量的使用合體技來攻擊雷猿，雷猿只是法術厲害而已，其實牠的體力只有3080，基本上還是要以不停的進攻為主。

雷刺狼從字面上也知道是雷屬性的，如果使用雷法術的話，攻擊力只能用少得可憐來形容；需使用合體技才能快速將牠打倒；但可別忘了補充體力，因為水靈兒如果死亡，可是會馬上遊戲結束的。

在法術尋找方面，水靈兒可在異希之門學到天冰柱擊、思奇秘道學到玄冰萬劫，溫焰可在雷澤學到雷火碧、句芒之規學到雲火疾，勝奇可在燭龍奇峰學到療雷交加、華胥之澤下方的風澤學到縱雷捲風、天梯遺跡事過後回到青沼大街的民宅四可學到橫雷如雨，妙思可在異牙之陣學到引金護體、思經之台學到捋金鋒擊。

仙狐之村

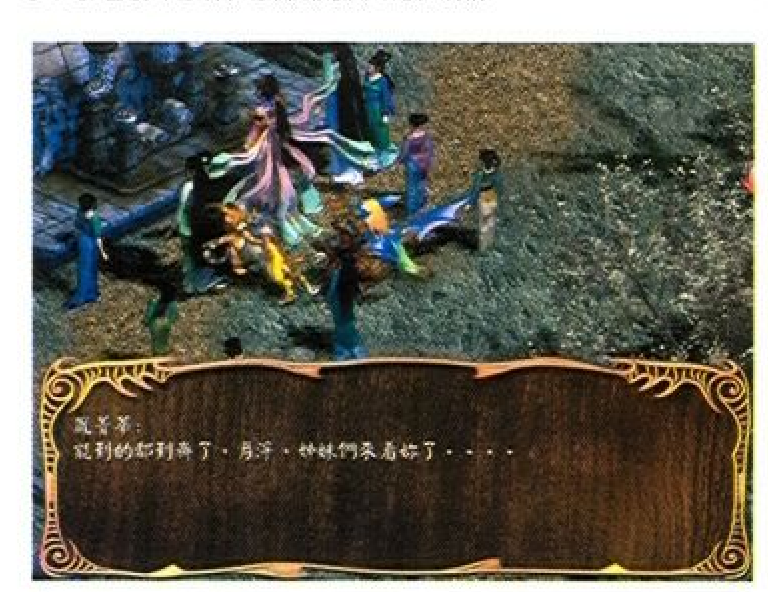
幻獸們撿起了后羿留下來的射日神弓和遺恨劍之後，雒嬪的屍體也被天庭收走了。大伙兒在揮別傷痛之後，便往下來到了仙狐之村。在仙狐之村的不遠處，看到了正好從屋裏出來的鳳菁華，便向前打聽消息，由鳳菁華的口中得知，原來月殿以前是月淨住的，就是因為月淨被貶下凡，所以月殿才會空了下來讓嫦娥居住；不死藥只能用來延長壽命，因為不管是神或人都是會死亡的。鳳菁華在說完後，便匆匆趕往素女鼓瑟之地，水火金雷見狀也一起往下方的素女鼓瑟走了過去。

▲ 鳳菁華在這裏出現了。



▲ 后羿所留下的射日神弓。

素女鼓瑟就是月淨的墓地，今天狐妖們就是為了月淨的忌日而集合在一起。在鳳菁華對著月淨墓碑說出思念之情後，大伙兒便哭成一團，這時勝奇也忍不住抱著墓碑痛哭，這時水火金雷四隻幻獸抱在一起哭泣。突然來自天上的聲音打斷了這一切，在天庭和狐妖們相互喊話之後，狐妖們不得不各自散去。最後水火金雷說明了將上崑崙山之後 ，鳳菁華也拿出了九尾邪刀給幻獸們作為武器。



▲ 在這裏悼祭月淨。

鳳菁華走後，大伙兒想再向崑崙山邁進，但四周圍並沒有看到路，正在煩惱時，女丑的聲音在水靈兒心中響起；女丑說從素女鼓瑟之地可連接玄牝極地，那裡是伏羲女媧的聖地，不妨先去玄牝極地，這樣也可以經由天河雲道走捷徑到崑崙山附近，只要將天歷刀的刀柄旋開後，就會自動進入玄牝極地了。照著女丑的指示旋開天歷刀的刀柄，一瞬間來到了玄牝極地…



▲玄燭獸的攻擊力是很強的。



五、最後的決戰



快速流程攻略

1. 在玄牝極地與玄燭獸交戰。
2. 與伏羲和女媧交談。
3. 通過天河雲道而到達毋逢大街。
4. 前往知獸之屋找雲光收集情報。
5. 進入知不言屋找知不言談話。
6. 毋逢大街經映月之鏡而來到弱水之淵。
7. 在弱水之淵使用水之瓶打開會雷之麓的入口。
8. 在會雷之麓使用雷之鎚讓閃雷停止。
9. 進入飛炎山道與火麟交戰。
10. 在飛炎山道的盡頭使用火之珠打開火牆。
11. 進入洪荒山道與火盡殺交戰。
12. 在洪荒山道的盡頭使用金之鑰解除爆炸。
13. 進入崑崙山頂與青鳥交戰。
14. 進入三危怪峰與少黎交戰。
15. 進入王母神殿。
16. 在王母神殿門口與大黎交戰。
17. 進入西王母殿與西王母交談。
18. 在西王母殿旁的不死之樹與金法龍交戰。
19. 與西王母回到西王母殿中會見嫦娥。
20. 由西王母殿經古皇遺塚而到達天機之輪。
21. 於天機之輪中使用如意咫尺手，並與黃帝和嫘祖交談。
22. 進入生滅無端與玲瓏展開最後對決。

劇情攻略

照著女丑的指示而來到了玄牝極地，由於下來的力道太過猛烈，所以水火金雷便昏睡了過去，直到被一隻叫玄燭獸發現，才把四隻幻獸叫醒。牠沒有任何惡意，只不過因為有多年沒有活動筋骨了，因而找幻獸們開打，打敗牠後才能過去。



造物主的真相

打完之後，玄燭獸便說出只要站在玄牝極地的中央，唸上咒語就會有特殊情況出現，大伙兒聽完之後，就照玄燭獸的方法站在中央唸咒。隨後四隻幻獸被一股力量傳送到玄牝極地的上方，這時有一個聲音傳了過來，自稱是伏羲和女媧，當水靈兒問他們為何要造人界和神界後，才瞭解整個事情的真相：

很久以前，在另一個遙遠的世界，生存在那裡的居民一共分為兩種，一種是叫做神的統治階級，另一種是叫做人的被統治階級。當時神靠著人的膜拜所產生的精神能量維持生命，他們還可以用特殊的方法捨去軀體，把自己的靈魂轉移到另一個軀體上，繼續他們的生命。

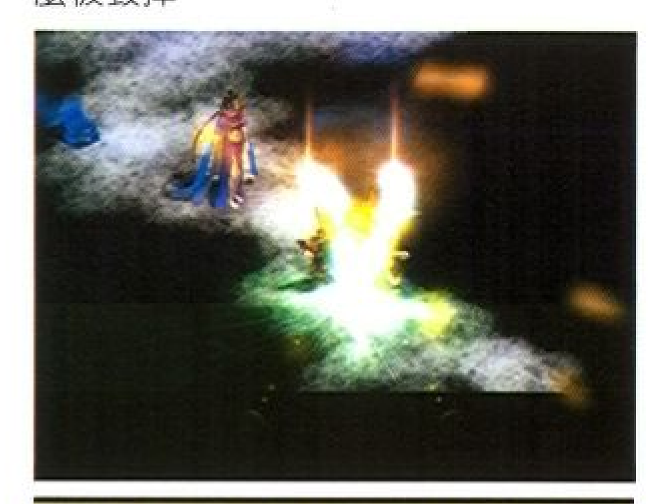


▲這就是伏羲和女媧的樣貌。



直到有一天，有一個神喜歡上地上的人，和他結了婚生下後代，於是神的神力便這麼傳了出來；其他的神也開始羨幕起那種感情的愛戀，因此很多位神開始和地上的人們聯姻，久而久之，神和人的差別開始不見了，很多神和人的後代都具有神力，後來他們開始懷疑這些神的統治，然後便開始和神打起仗來。

但神畢竟是神，那些神力由他們而來，所以他們比那些得到神力的人更瞭解如何控制那些神力，所以這一仗神贏了；但是那些不服的人卻找到一個方法－跟神同歸於盡！於是那個世界就這麼被毀掉。



▲幻獸們最後的封印終於解開了。

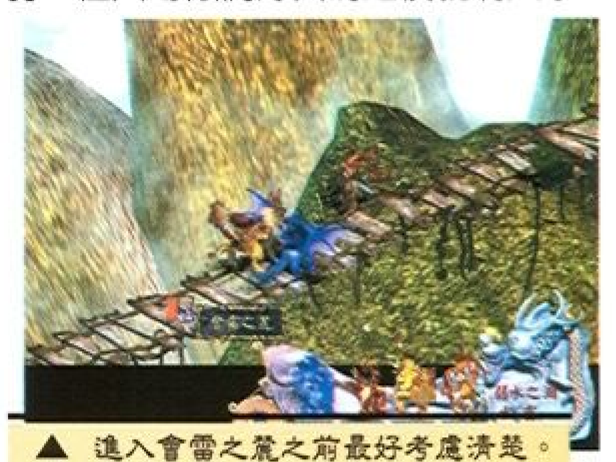
神界的最高層名叫盤古，他在那個世界毀滅之前，把人和神的靈魂和染色體都保存了下來，然後帶著兩個隨從－伏羲與女媧來到這裡，想要重建一個世界。無奈的是好不容易找到這個世界，卻被一種叫做燭龍的生物霸佔著，所以盤古便與燭龍作戰；好不容易才把燭龍消滅，但是盤古也因為這樣而精疲力盡。他知道已經沒有辦法再活下去，而且這裡也沒有軀體可以讓他替換，於是他囑咐那兩名隨從要繼續他的任務，還原神界和人界，但是這次一定要訂下天律，不准神和人結婚生後代，這樣才不會再重蹈覆轍。

伏羲與女媧隨後把盤古下葬，下葬後盤古的精神和能量分成八種不同的元素進入地下，滋潤了大地，使得這個世界開始有了生機……接著伏羲造神界，女媧造人界；但由於他們是一個重視精神靈魂的種族，對於還原這些生命和軀體並不擅長，所以造天和造地一直都失敗；每失敗一次，就產生了一種獸或昆蟲或一種植物，因此在人和神之前，這些就先存在了。

直到有一天，這裡來了另一批種族，那個種族叫做少司命，他們沒有神力，故無法保存靈魂，但是卻擁有高度的科技，所以伏羲、女媧便與少司命合作，進行造人和造神的計劃。經由少司命的計算，仿製一種和伏羲、女媧等鄒人同樣形態的生命軀體是很容易的事，因此造神的計劃先開始執行。當第一個神的軀體被還原後，把神的靈魂放進這個軀體，神便被重製了出來。

造人就難得多，因為沒有參考的對象，所以花了很多時間才發展出人來，然後和造神一樣把以前人的靈魂放了進去，才造出了人；不過當時伏羲女媧和少司命有個約定，那就是人的命運由他們控制，因為他們不懂靈魂，希望藉由操作命運了解靈魂的奧秘。由於這個要求並不過份，伏羲和女媧便答應他們的要求。

當幻獸們瞭解了整個世界創立的情況後，伏羲和女媧的聲音也逐漸散去。拜別了玄燭獸後，往下走到天河雲道盡頭時，女丑又出現，此時的女丑因功力很弱，而未作說明的幫幻獸們解開全部的封印。解開之後的女丑顯得特別虛弱，在叫幻獸們好自為之後就消失了。



▲ 進入會雷之麓之前最好考慮清楚。

天庭之變



▲ 別忘了要回來找法術喔！

大伙走出天河雲道而來到毋逢大街，在街上人們的口中得知，這裏有個弱水之淵，很多人都掉到底下而死掉；從弱水之淵再上去就可以上崑崙山，但是弱水之淵根本沒有往上的路。收集完情報之後來到了知獸之屋，這裏的主人叫做雲光，他是錦言、慎藏、風骨、百難的師兄。雲光告訴幻獸們，上崑崙山的方法要去問知不言才可以知道，而且他不喜歡講話，所以要讓他說出如何上崑崙山的方法可也不容易。

趕往位在民逢大街的知不言屋，知不言在大伙兒的詢問之下，始終都不發一語，但是他一看到妙思之後，就開始說話，並表示妙思是他當年所飼養！他說著很久以前，他曾經是天庭上的史官，專門負責記載天庭發生的每一件事；有一回六大邪神因為想要擅自下凡找尋一個他們自己的仙境，所以和天兵天將們起了衝突。

由於無赦與恨海出手狠辣，一動起手來就先殺了六名天兵天將，當天帝到達的時候，天兵天將已經死了一百個了，但無赦和恨海當時也已經殺到無法控制；天帝在這種情形下，使用一種伏羲和女媧留下來的大法，把六大邪神抓了起來，用古文金蛋把他們都給封進去。

當時知不言就把這個過程給寫了下來，但是天帝看到這一段歷史很不高興，所以就被貶到了凡塵，到了人間卻無意間得到一顆金蛋而養出妙思，但是就在妙思養出來的當天，天庭怕知不言養出邪神來對付天庭而下來警告，就這樣妙思就被送走了。妙思知道這一切都是迫於無奈，也就原諒了知不言。

另外幻獸們也了解到，天文奇岩上的文字原來就是知不言利用映月之鏡傳送過去的，最後他說，如果要去崑崙山，就必須有元化之物才上得去，並警告邪神已經有一個明天就會解開封印，第二個也快了；如果不加快腳步，可能會來不及阻止，如此一來天庭就會毀滅，一但沒有了天庭，人間也會變得像地獄，因為天庭的存在，地下的魔才不敢竄動，這也就是魔氣為什麼要去解六神印的原因了。

上崑崙山

由於事關重大，水火金雷帶著元化之物走向崑崙。大伙兒由映月之鏡走到了弱水之洞，在弱水之洞左下方使用水之瓶解開封印，就可打開通往會雷山麓的路，當到了會雷山麓時，發現此地雷雲密佈；不知怎麼往前走時，這時水靈兒用傳心術詢問女丑，隨後水靈兒拿出雷之鎚，唸出女丑所教的咒語後，滿天的雷雲散盡。



▲在這裏出現的都是火屬性的敵人。

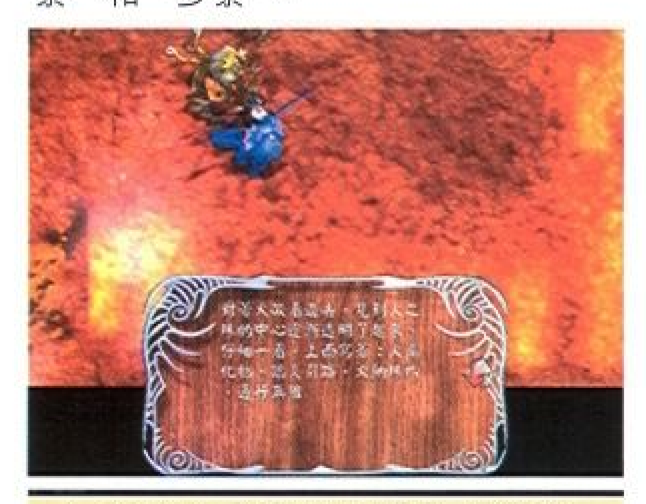
繼續走到飛炎山道，才走沒幾步就出現一隻叫火麟的傢伙；打贏之後，火麟警告幻獸們後面還有更厲害的角色。走到飛炎山道的盡頭時，被一面火牆擋住了去路，水靈兒這時想用傳心術再跟女丑聯絡，但是因為環境的關係而無法聯絡上。由於這裡是屬火，前方又有火牆，水靈兒便拿出了火之珠，使用火之珠上的咒語後，火牆順勢消滅而露出了前往洪荒山道的路。



▲ 小頭目在前方出現了。

一進到洪荒山道，就遇到一隻號稱火系最強的怪物，名叫火盡殺，牠是守護在這條路上的。在一陣火與金雙重魔法攻擊下，幻獸們順利地打倒火盡殺。走到路的盡頭時，前方傳來樹木爆炸聲響，大伙兒一看前方，到處都是木屑爆炸散落，水靈兒想到這可能又要使用元化之物才能解決，便叫妙思拿著金之鑰使用穿金咒，這時才停止了爆炸，並露出通往崑崙山頂的路。

來到了崑崙山頂，守護在門口的是王母手下三大守護獸之一的守護獸名叫青鳥，在水靈兒說明來意之後，果然又開打了。打倒牠之後，其表示還有〝大黎〞和〝少黎〞在等著我方到來，同時牠也認出溫焰就當年被牠從〝大黎〞和〝少黎〞手中救出的火之幻獸，並表示一定要特別小心〝大黎〞和〝少黎〞。



▲ 解開重重難關是這裏的首要工作。



▲ 西王母的護法：少黎。

由青鳥後方可到達三危怪峰，一進去就會遇到少黎，雙方在一陣相互叫罵之後便打了起來，打倒牠之後，溫焰叫牠要好好懺悔不要再做壞事了。隨後水火金雷來到了王母神殿門口，一到門口果然大黎也出現了，而且很自大的覺得幻獸是不可能打贏的，就這樣又打起來了。

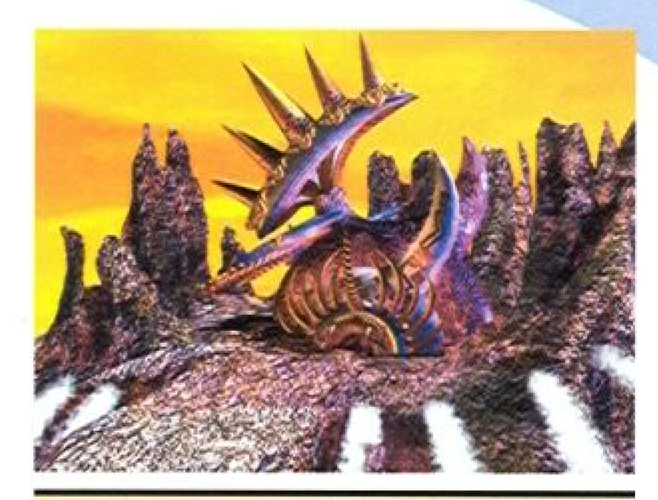
打倒牠之後，由於溫焰的寬宏大量感動了大黎，而順口說出了一個秘密，就是王母是一體雙魂，當男魂出現是以殺為主，女魂出現是以生為主，而當年的溫焰就是由女魂養的。如果男魂的王母生氣時，一定要快點離開，免得死在裏面，這就是很多人會說西王母很可怕的原因了。



▲ 西王母宮前出現的大黎。



▲ 西王母是個有著雙重性格的人。



▲ 這就是西王母神殿。

西王母

之後大伙兒便進入西王母殿中，向西王母說明來意之後，西王母表示嫦娥不可能回得來，而且就想利用不死藥去找她也不可能，因為不死樹上已經沒有蟠桃了，只有蟠桃可以做成不死藥，而蟠桃一百年才會結一次，目前還要再等六十年才會有。當水靈兒再次提出問題時，西王母體內的個性似乎又在轉變，大伙兒看到這種情形後，便快速離開西王母殿。

▼ 第二種性格的西王母。



一心想知道不死藥秘密的水靈兒來到了不死之樹下，這時有尾守護不死樹的守護獸金法龍突然現身，水靈兒便向前去詢問不死藥的秘密，但金法龍不願對此多做說明，急得水靈兒及幻獸們就這樣打了過去。被打倒的金法龍很無奈的說出不死藥的秘密，但水靈兒聽完後，覺得這不是牠想要的，於是決定回去找西王母。

說時遲那時快，西王母出現在幻獸們的面前，並帶著水火金雷回西王母殿，在言談之中，她用一種神力讓水靈兒見到嫦娥，這時的嫦娥蟾蜍期已經過了，她表示想要脫離紅塵生活在月殿，水靈兒雖有些不捨，但也只有成全主人了。

攻略重點 6-1

要特別注意的是，一進入玄牝極地時就馬上要跟玄燭獸打，建議到這裏時等級最好要有28級，不然很容易全滅，因為牠的每一擊都能打去2700，如果真的打不過的話，應該叫之前的記錄出來重新鍛鍊，才不會卡死在這兒。在進入會雷之麓之前，應把東西、法術先找完，各角色的能力也要練好再進去，因為進去以後就出不來了。

攻打火麟時，只要使用水屬性的法術或是合體技就可輕易打贏，至於火盡殺也是用一樣的方法就可以。守護獸青鳥的體力有9000，但是只要使用火與金的合體技就可打贏，切記不要小看牠的攻擊力，適時的補充體力才能贏。打少黎和大黎時，由於牠們攻擊力較強，所以玩家應採用攻兩次補一次的戰法才容易打贏。

金法龍的屬性是屬金的，玩家切勿使用單一金屬性的法術攻擊，應盡量使用合體技或其它屬性的法術來攻打，不然牠20000的體力是很難打完的。由於在古皇遺跡時已經快接近遊戲尾聲了，所以最好在古皇遺跡中鍛鍊能力，最好能練到等級40，否則最後的魔王是很難打倒的。



▲ 西王母幫水靈兒尋找嫦娥。



▲ 不死之樹的守護者：金法龍。



▲ 水火金雷大戰金法龍。

最後決戰

嫦娥消失後，西王母跟所有的幻獸說明從西王母殿的後門出去，連接古皇遺塚，那裡有著關於魔氣竄動的秘密，六神的封印就是在那裡完成的，魔氣的竄動為的就是六神的封印；當魁天帝因為怕有神或人去那兒把封印解開，所以將古皇遺塚定為禁地，所以不論是神或人都不能夠進去，現在只有幻獸才能去阻止魔氣了。千萬不能讓玲瓏和無赦解開封印，否則天地會大亂。

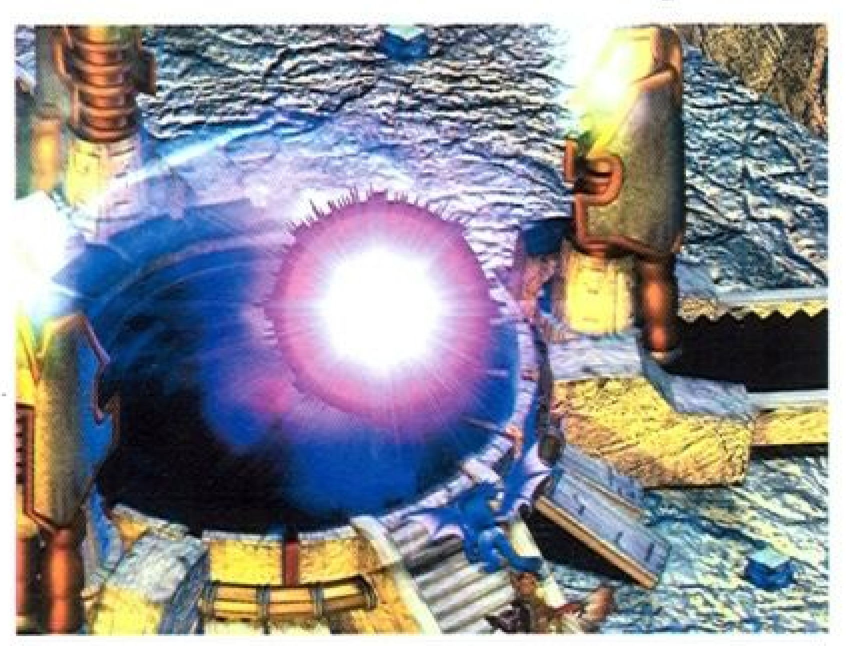


▲ 所有的秘密都在這裏面。

隨後大伙兒從西王母殿右後方進入古皇遺塚，再由古皇遺塚進入天機之輪，在這裏大伙兒看到一個像傳送器的東西，幻獸們在討論後，決定拿出之前拿到的如意咫尺手來碰碰運氣，就在唸了一番咒語之後，在中心點傳送出黃帝和嫘祖，溫焰向前說出玲瓏和無赦的事情之後，只見黃帝和嫘祖使用外星語言對談了一下，就說明玲瓏解封印這件事，實在是事關重大，原本將六神封在這裡，就是希望藉由不死樹的聖氣，來影響這被封住的六大邪神遺體，不料還是讓魔氣侵入到響遺塚的地下而解封印。



▲這一位真的是黃帝嗎？還是外星人。



▲ 使用如意咫尺手。



▲水屬性的玲瓏有著這些弱點。

現在只能靠幻獸們把玲瓏封回去了。由於玲瓏的神力屬水，水的隱形和變形是她最為擅長的部份，要將她擊敗就一定要破她的隱身和變形。要破她的隱身要用火之珠，要破她的變形則是要用一對極陰極陽的兵器。極陽的為〝開天刀〞、〝射日神弓〞，極陰的為〝初始劍〞〝九尾邪刀〞，擊敗她之後，只要使用四種元化之物，就可將他們完整的封回去 。

▼ 最後之戰。





▶ 玲瓏將會變身成黃帝或嫘祖。



黃帝和嫘祖在說完這些話之後便消失了，按照黃帝和嫘祖的方法，準備了火之珠還有極陰極陽的兵器之後，便衝向右後方的生滅無端，一起和玲瓏作最後的決戰………。

◀ 打輸的話六神就會重現，天庭就會滅亡。

攻略重點 6-2

打最後魔王玲瓏時，應照黃帝的建議，將四隻幻獸分別裝備上開天刀、射日神弓、初始劍、九尾邪刀，另外在溫焰的飾品欄裝備上火之珠，戰鬥一開始玲瓏會先用隱身術，所以要選擇溫焰按下F8，就可破除玲瓏的隱身；然後玲瓏會使用變形術變成黃帝或嫘祖與我方戰鬥，這時如果有裝上開天刀、射日神弓、初始劍、九尾邪刀這四項武器，就能破她的變形術，如果沒有這四項武器或者不齊全的話，則會打不到她，而走向不好的結局。

打玲瓏時記得將最好的藥品裝備上，因為玲瓏的攻擊力實在太強大，要有足夠的藥品才能順利打贏。打贏之後就可以迎向精采的結局。

在法術尋找方面，水靈兒可在民宅一學到獸聖華光、青蕪之園學到翻江倒海、映月之鏡學到滔天巨浪，熖熖可在天河雲道學到聖火馳、飛炎山道學到絕火寰盡，勝奇可在會雷之麓學到怨雷肅、三危怪峰學到仇雷盈恨，妙思可在不死之樹學到聖金還命。

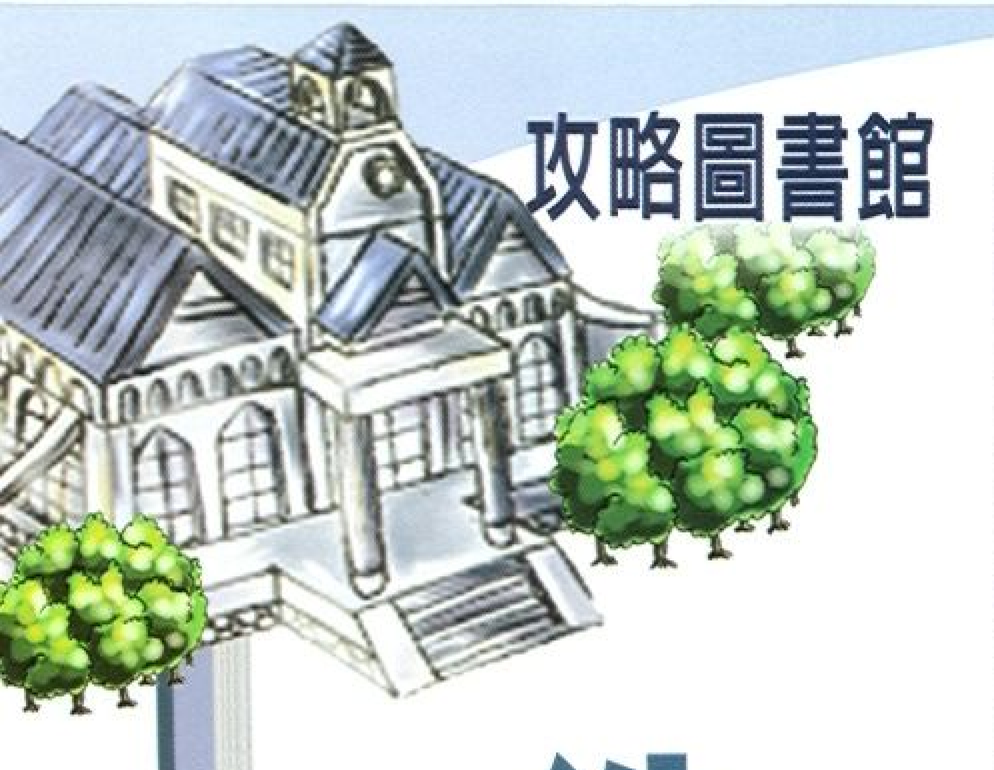


▲ 水靈兒終於在這兒見到了牠的主人：嫦娥。



幻獸合體法術表

使用技	發動技(強力版)
天雷擊 ＋怒火咒	天雷擊
燄火燼 ＋悶雷蓋頂	悶雷蓋頂
冰雪崩 ＋悶雷蓋頂	冰雪崩
天幕浪 ＋狂雷嘯天	天幕浪
水色漫天＋狂雷嘯天	水色漫天
天冰柱擊＋雲火疾	天冰柱擊
聖火馳 ＋捋金鋒擊	聖火馳
橫雷如雨＋捋金鋒擊	橫雷如雨





浩劫重生 關卡完全攻略

浩劫重生是一款型態與柏德之門頗接近的正統型RPG，但其背景為融合了古代魔法及近代蒸汽科技的幻想時空，使得遊戲的劇情有更大的想像及發揮空間。由於遊戲架構頗龐大，又具有許多不同的結局，因此筆者將以個人的經驗來敘述遊戲的攻略流程。



第一章：浩劫重生

探索失事現場

在飛船失事後，主角意外地成為唯一的倖存者。一名侏儒在臨死前交給主角一枚神秘的戒指，並囑咐要帶給一名男孩。隨後「Virgil」出現，可以選擇讓他加入隊伍，並一同前往「遮蔽之丘」，探尋關於主角與「The Living One」預言之間的關係。

先在這個地區裡探索，並撿拾地面上的所有物品及搜尋屍體（飛船殘骸附近有一個屍體身上有「照相機」Camera，請務必記得帶走），並且打打野獸和怪物以獲取經驗值。左下方有一Kite Shaman，打贏後，他身旁的箱子裡會有亂數物品出現，有時會有很不錯的寶物。左上方有食人魔所駕駛的飛行器遺骸，似乎暗示飛船失事的原因並不單純，因為照理來說，食人魔不該擁有這麼精良的科技設備。

地圖上方有一個洞穴可以探索，在洞穴內左上角會出現一個鬼魂「Charles Brehgo」，和他談話後，可接到關於牧師「Arbalah」的支線任務。



在完成這個地區的探索工作後，往右下的通路前進，會在一雕刻有「The Living One」預言之石碑的附近，遇到一位身份不明的精靈。這位精靈會詢問各種有關飛船失事的事情，如果透露出侏儒所託付的戒指資訊，那精靈就會出手攻擊，可見這枚戒指的確隱藏著重要的秘密。



解決精靈後，續往通路前行，等左上方「世界地圖」的按鍵亮起，就可以打開世界地圖界面，準備前往「遮蔽之丘」了。（但也可以先前往地圖上的Arbalah’s Home以完成支線任務）

前往「遮蔽之丘」（Shrouded Hill）

到了遮蔽之丘後，先到銀行旁邊的酒店（Inn）投宿、順便找Panari教團長老Joachim詢問有關The Living One預言的真相。到了酒店後，直接往酒店走廊底端的房間走去，赫然看見兩具屍體（身上還戴了有神秘符號的項鍊，就和之前所遇到的精靈刺客一樣！）。

Joachim在房間地板上留了一張字條，內容指示Virgil和主角到Tarrant去找他，並且提醒不要和外人提起有關飛船失事的訊息。這時先在酒店內投宿一夜。

第二天早上前往Ristezze的商店（在銀行左側、醫生和鐵匠的中間），請求他提供有關戒指的資訊，他告訴主角這枚戒指的價值之後，會要求主角提供更有價值之物品以換取更深入的資訊。把在失事現場所找到的「照相機」（Camera）拿來交換，隨後Ristezze會透露這枚戒指上所刻的文字「P. Schuyler and Sons」，應該是「塔倫特」（Tarrant）地區一知名珠寶商的名號。

接下來在城鎮左上角遇到一名年輕的侏儒，和他閒談後，他聲稱自己是戒指的擁有者，但是無法提出有力的證據，因此暫且扣下戒指不還。隨後在解決城內眾多支線任務，準備借道東北方的橋樑出城（需先解決橋樑附近的盜賊）時，這名侏儒竟回來要脅報復了！如果悍拒這名侏儒交出戒指的要求，那一場大戰便不可免。



過橋後使用世界地圖前往塔倫特吧！



第二章：科技大城塔倫特(Tarrant)

以下講到地點時，會以街名或門牌號碼來表示位置，請注意每個十字路口的路牌和房屋門前的金色小牌子，即可找到地點。

尋找長老Joachim

入城後，沿著道路往前走，可在Kesington Broadway這條路上的79號（在一家酒館旁）找到Tarant Telegraph這個電報中心。付給服務人員兩塊錢的代價後，即可取得長老Joachim的書信，沒想到這位來無影去無蹤的高人又已經遠走到「止水鎮」(Stillwater)，他在電報中要求主角一行人想辦法前往止水鎮找「染血玫瑰酒店」(Bleeding Rose Inn)的老闆(Innkeeper)。

此時Virgil（如果沒解散他的話）會詢問究竟該怎麼做，先回答找出「神秘戒指」(即失事時那名侏儒所託付的戒指）的來歷作為首要目標。

接下來可以在塔倫特多逗留數日，接接支線任務以增長閱歷等，並趁空餘時間前往北端的Lion Head Circle尋找牧師，以瞭解Panari教團的事情（如果有接Bessie陰魂的任務，可以順便到此找礦場主人），還有要找到珠寶商P. Schuyler and Sons。

珠寶商P. Schuyler and Sons

珠寶商的門戶裝設在很隱蔽的地方，住址雖然是在Grimson Way這條路上，但是門卻開在後面Devonshire的小巷子裡（要走到巷子裡去找一找)。珠寶商門口站著一個矮人，和他談話後，才發現其手上也有個出自同一珠寶商的手環；他也想要瞭解這個手環的來源為何，但不知何故，珠寶商P. Schuyler and Sons堅持不透露任何訊息。此時可以邀請這位矮人Magnus入隊，他是個工程師兼戰士的角色。



接下來進入珠寶商P. Schuyler and Sons的房內，看守的門房似乎不願為戒指的來歷多做說明。此時可以用強硬的語氣，假裝是官方的稽查員，打算強行搜索，但是如果主角的說服技能不足的話，這名門房是不會買帳的。如果無法說服，那只有硬闖了！

殺了門房並強取鑰匙，然後開門入內搜查。在房間左上方角落的地板上有密門，可進入地下室。在陰森的地下室裡有許多「僵屍」埋伏著（其埋伏處皆會有一不尋常的土堆隆起)。解決完第一層地下室的僵屍後，從右下的入口(Hatch)繼續往下行。

地下室第二層為一結構較複雜的小迷宮，走廊底端有很多僵屍，解決後往入口(Hatch)下去。地下室第三層的第一個房間內有很多矮人僵屍，但是他們不會主動攻擊，所以無須擔心。

接下來走到地下室第三層的底端，可以見到三位巫師，他們就是Schuyler家族的成員。表面上是珠寶商，但其實世代皆為鑽研妖法的死靈法師。原來他們在此奴役了一群被流放的矮人屍體，您可以選擇合作（邪惡）或殺了他們（善良）。

隨後在其中一位巫師身上取得鑰匙，打開旁邊的櫃子後即可找到一封電報，裡面說明了這枚神秘的戒指是由「Benjamin Bates」買給其兒子「Gilbert Bates」（這說明了戒指上所刻的G.B)。

※注意事項

1.鑑定物品

您不一定得學會「Divine Magick」法術才能鑑定這些魔法物品，只要走到城外（以遮蔽之丘為例，在前往被盜賊盤據之橋的路途中)，就可以在近郊處找到一位Wise Woman（有智慧的女性），除了販賣魔法物品之外，也會幫人鑑定物品。代價是每次一百元。



2.Molochean Hand的項鍊

在第一章裡，應該會有不少機會遇到可以獲得Molochean Hand（在後面劇情裡可得知是個暗殺集團）的項鍊，包括失事現場的半食人魔屍體、精靈暗殺者、或Joachim旅館房間內的兩具不明屍體等。務必要留下一串Molochean Hand項鍊，在未來某個重要的時刻裡會派上用場。



攻略圖書館

尋找Gilbert Bates

在路上隨便找個居民（City Dweller）問問有關G. Bates的事，便會告知Bates住在50 East End Avenue（Kensington Broadway往北走的路底），並且會說明Bates即是蒸汽引擎的發明人。

隨後沿著Kensington路往北走到底，即可看到巨大的Bates豪宅，但是守衛不會放行，除非完成其提出的條件。他要求主角一行人為Bates解決其工廠遭匪徒破壞的問題。應允後，守衛會給主角一把打開工廠大門的鑰匙，隨後便可以到豪宅右邊的工廠處，進行守株待兔的工作（匪徒要到半夜才會過來，所以可先去進行其他的任務或工作）。

等時間過了半夜十二點，前往工廠裡面一個有引擎裝置的廠房內等候，隨後三名匪徒就會傳送而來。料理乾淨後，先去找個地方睡覺（守衛不會讓你在半夜去打擾主人），隔天向守門的守衛報備後，即可進入Bates的豪宅。



此時Virgil（如果沒解散他的話）會詢問究竟該怎麼做，先回答找出「神秘戒指」（即失事時那名侏儒所託付的戒指）的來歷作為首要目標。

接下來可以在塔倫特多逗留數日，接接支線任務以增長閱歷等，並趁空餘時間前往北端的Lion Head Circle尋找牧師，以瞭解Panari教團的事情（如果有接Bessie陰魂的任務，可以順便到此找礦場主人），還有要找到珠寶商P. Schuyler and Sons。



進入Bates豪宅內並上二樓，在左側房內即可找到Bates先生，但沒想到，他並不是個小男孩，而是個垂垂老矣的人類。談話後才知道，原來Bates小時便是個孤兒，由矮人們所扶養，並從矮人處獲得了蒸汽引擎的原始設計。後來矮人們離他而去，他則靠蒸汽引擎發財成名。

但最近有神秘人物出現，威嚇他不該將蒸汽引擎的技術公諸於世；他認為生命受到了危害，而黑山（Black Mountain）矮人的礦脈裡可能有相關的線索與答案，因此希望主角能夠一探究竟。

第三章：黑山山脈的礦坑

在與Bates談過話，地圖上即會出現此一地點。

進入禁區

從礦坑入口進去後，可抵達礦坑第一層。第一層的面積不大，但是有右上半部明顯地受到了阻隔無法進入，形成了某種禁區。隨後，主角可以在第一層通道底端找到通往第二層的入口。



下到第二層後，便會發現此地別有洞天，是一個面積很大的地底迷宮，玩者可盡情地搜刮此地物品和練練經驗。在第二層的右上方，可找到一個四周有奇怪大型爐具的廣場（裡面埋伏有敵人），在廣場底端即可找到通往第一層禁區的樓梯。

上第一層禁區樓梯之後，可以發現禁區這裡有四個出入口，其中有三個排列在一起，而最左邊的那一個便是玩者剛剛所爬上來的樓梯。現在，請從這三個排列在一起之樓梯入口的中間下去，即進入礦坑的另一層。

Gdmund Ore Bender與Pillar of Truth

由於接下來的所有通道和地點都放滿了陷阱，在地面上散落的屍體或前來暗殺主角之刺客屍體身上，可以找到「Scroll of Sense Invisibility/Traps」這種卷軸，只要使用即可偵測到附近的陷阱而避開它。

沿著長廊一直走下去，到了底端即可見到一個矮人和一根石柱。矮人的名字叫做Gudmund Ore Bender，他在「事實石柱」（the Pillar of Truth）上刻下了他對「輪盤部落」（The Wheel Clan，同時也是矮人目前的掌權者）糾結精靈勢力，把黑山矮人驅逐到「絕望之島」（Isle of Despair）的控訴，而罪名正是把矮人科技散佈到人類之中。



接下來可以繼續逛逛這個礦坑的其他部分。如果覺得遊興已滿足，就可回塔倫特。

後悔莫及的Gilbert Bates

返回塔倫特之後，沿著Kensington路往北直走，一路衝到Gilbert Bates的豪宅，向其回報「事實石柱」上所刻的內容。Gilbert Bates聽完後，露出痛苦的表情，因為黑山矮人被驅逐的事實，使得Bates一直以來的懷疑成真，那些矮人果然因Bates的背叛與洩漏秘密而受苦。

回報完狀況後，主角可獲得報酬和經驗值，但是Bates卻還有一項最後的不情之請，那就是到「絕望之島」(Isle of Despair) 去尋找那些被流放的黑山矮人！絕望之島是個專門棄置奧秘界罪犯的流放島，據說十分危險，但還是得接下這項任務。

Bates要主角先前往Ashbury這座城市（隨後Bates會在地圖上標明地點），他會安排當地一位船長「Edward Teach」接應，並將主角帶到絕望之島上。



第四章：絕望之島

船長Edward Teach



在閒晃過這座城市後前往北端的碼頭，尋找一位名叫Edward Teach的船長。在言談中，可以得知這位經驗老到的船長和海盜，曾遊歷過不少稀奇的地方。閒聊過後便可切入正題，請求前往絕望之島。雖然絕望之島是個極端危險之地，但是因為Teach欠了Bates人情，所以便義無反顧地答應。隨後畫面一黑，主角一行人便已經抵達絕望之島了。

拜訪絕望之島

下了船後沿著路往前走，便可抵達絕望之島的一個拘留地。向聚落門口的警衛詢問有關黑山矮人的事情，但他似乎一無所知，不過在放行前，警衛會告誡關於這個拘留地裡的幾項規定。必須注意的是，這座島並不允許使用「瞬間移動」(Teleportation) 法術（可能是下了某種封印，防止被流放之人潛逃回大陸），所以要回到大陸上時，得循著原路走回船上，然後搭船離開。

進入拘留地後直直地往前走，越過地上的大洞，就會抵達此拘留地最底端的房子。房門前站著一位半食人魔守衛，他就是Thorvald忠心耿耿的副手「Ogdin」，他不允許主角就這麼進入Thorvald的居所，除非能夠證明自身的「資格」；而證明自己資格的方法，就是到大洞旁去尋找一位名叫Gorrin的人，安排一場死亡對決！

原來那個大洞就是此地的競技場，在這個苦悶的流亡者拘留地裡，只有以性命相搏的死鬥能夠讓人心感到愉悅，也是此地流亡者證明自己身份的唯一辦法。向大洞旁的Gorrin攀談，並要求他立刻安排一場競技 (schedule a fight)，隨後便可和一位鬥士決戰（注意，在要求安排決鬥前，必須先讓隊員在旁邊等候<指令：wait>)。



這場戰鬥並不困難，敵人的等級並不高。隨後去找Ogdin回報，他便會給一把鑰匙，讓主角入屋內見Thorvald。

※注意事項

Kathorn Crystal

在這個礦坑探索時，應該可以找到不少Kathorn Crystal，雖然看似無用，只能拿來賣錢，不過一定要留一個，因為在後面第五章時會派上用場。



扭曲的事實

一入內見了Thorvald，便立刻追問有關黑山矮人的事情，但沒想到Thorvald聽都沒聽過此地有黑山矮人的出沒；而追問Thorvald的身份，赫然發現Thorvald竟是事實石柱上所銘刻的「輪盤部落」(Wheel Clan) 之族人。

Thorvald表示，要知道進一步的真相，可能得去尋找輪盤部落的國王來探詢真相。他會要求主角付出1500元的代價，以在地圖上標示出輪盤部落的聚居地點，但是他同時表示，輪盤部落的居所入口使用了某種光學幻象的設施，使得一般人看不見入口所在，除非擁有一種部落成員專屬的眼鏡「Wheel Clan Spectacle」，而這種眼鏡是使用Kathorn Crystal為原料所製成。

在此時可以想辦法說服Thorvald出借他身上所保有的這支眼鏡，但得要有足夠的說服力才行；不然就得自己做、偷取或殺了Thorvald後強奪。不論怎麼做，接下來就是趕快離開拘留地，沿著路回到船上和船長Teach談話。

回海岸和船長說完話後 ，畫面一黑，即可回到Ashbury。

第五章：輪盤部落的國王



回到塔倫特，與Gilbert Bates述職，言談中記得提醒Bates付賞金。Bates依約將賞金付給主角之後，便轉向北方前往輪盤部落（Wheel Clan）所在的山脈前進。啓程之前，記得戴上輪盤部落的專屬眼鏡（Wheel Clan Spectacle）。

晉見輪盤部落國王

抵達輪盤部落的聚居地之後，先把眼鏡戴上，就可以在山前看到一個宏偉的入口。入內後，跟兩個矮人守衛說明遭遇和目的，他們便會放行。晉見國王之前，此地也有不少支線任務和商店可以自由探索。決定要去見國王後，從入口處大廳中間的入口進入，即可抵達皇宮區（Royal Palace）。

皇宮區守衛眾多，除了左側有個祭壇外，並無人居，應該十分好認。沿著中央的路前行，即可抵達一個有四名守衛的廣場，前方可見另一宏偉的入口，便是宮殿大門。入內後，在王座前見到Thunderstone這個「待位國王」（King-in-Waiting）。

Thunderstone的父親是昔日的矮人英雄Loghaire Thunderstone，在往日部落戰爭Clan War整合了部落，同時也該是輪盤部落的真正國王；但事實上Loghaire因應允精靈的要求而驅逐黑山矮人，讓他感到懊悔與自責，所以最後選擇了自我放逐，將自己幽禁在Dredge老礦坑內（身上除了一把名為Harrow的斧，甚麼都沒有）。這也是為什麼眼前這位Thunderstone只能稱為「待位國王」的原因，因為父王根本還在人世。



如果可以的話（這個對話選項可能和智力有關），試著和Thunderstone談有關矮人的Stone和Shape的哲學問題，這將會影響到後面與Loghaire的對話。

要解開黑山矮人之謎，得先找到這位Loghaire才行，因為Loghaire並沒有與任何人多談當時的詳細情形，包括他自己的兒子。所以聽完Thunderstone的故事後，徵求他的同意，便立刻出發前往Dredge礦坑。



※注意事項

1.眼鏡哪裡找

如果要合成輪盤部落的眼鏡，需要Kathorn Crystal和眼鏡才能組成。Kathorn Crystal如前所述，可以在黑山礦坑裡找到；而眼鏡則可以在Ashbury碼頭附近的眼鏡商店買到。

如果不會組合物品

如果玩者的人物是不會組合物品的角色，而且又不擅長偷竊、更不想濫殺無辜，可以考慮採用另類方法：使用「天命點數」(fate point)，來強制從Thorvald身上成功地偷竊物品！關於天命點數的使用方法和細節，請參閱說明書。

尋找國王Loghaire Thunderstone

Dredge是一個關閉的老礦坑，位在皇宮區右上方，徵得待位國王的同意之後，和入口守衛交談過，便可進入這個被關閉的老礦坑。在老礦坑內，還可以完成另一項「家傳之寶」的支線任務。

Dredge老礦坑可說是目前為止最大的一座地城：曲折複雜且幅員遼闊，裡面還有蜘蛛、巨鼠、狼人等數不盡的怪物。各個角落皆有一個廣場，廣場內有強力的怪物和寶箱，而其中最重要的，就是右上方的那一個。右上方廣場並沒有明顯的敵蹤，反而是滿地的屍體；在這個廣場裡的右上方找到一個入口，進入後便可以看見赤身裸體的國王Loghaire。

在主角進入之時，Loghaire就立刻疾言厲色地詢問主角來意，在說明來意後，Loghaire便鬆懈了原先的警戒，但取而代之的卻是深深的內疚…Loghaire提到，因為人類竊取了矮人科技，促使蒸汽引擎流通到人類世界，造成精靈居住的古老森林受到破壞，其中尤其以所有精靈之母后：「銀色女士」（Silver Lady）受創最深。她目前居住在最古老的精靈城市「Qintarra」，位於「微光森林」（Glimmering Forest）裡。

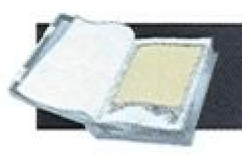
繼續與Loghaire對話，深究其原委，便逐漸瞭解到Loghaire當時之所以接受精靈的威脅，乃因為Loghaire已在先前的部落戰爭（Clan War）中見到太多同胞的死亡，因此不願意再看到戰火，所以才委曲求全接受精靈的脅迫。但是他的心裡卻對無法保護族人（黑山矮人）而感到自責，因此決心讓自己放逐於人世之外。



不過精靈向來是愛好和平的種族，卻為何會以戰爭作要脅呢？而派遣使節「M'in Gorad」脅迫Loghaire的人，據信是銀色女士，所以還是得找她問個清楚才行；事實上，當時精靈使節還要求要由精靈來安排流放黑山矮人的動作，更是令人起疑。

向Loghaire詢問精靈居所Qintarra的位置，Loghaire表示只知道在微光森林之內，或許微光森林邊緣的城鎮「止水」（Stillwater）會有線索，於是便在主角地圖上標示出「止水鎮」的位置。隨後主角可以從Loghaire附近地板上的木門前往皇宮。

如果之前有和待位國王談過矮人Stone與Shape的哲學，便可以試著和Loghaire談這方面的事情，只要成功地說服Loghaire停止自我流放的舉動，回到王座上領導矮人，便可獲得Loghaire相贈Harrow這把好斧及大量的經驗值。



第六章：精靈城市Qintarra

從輪盤部落的矮人國度旅行到「止水鎮」（Stillwater），探聽有關於精靈城市Qintarra的消息。

性格怪異的精靈Myrth



抵達止水鎮後，前往此地的一家小酒店「Bleeding Rose」投宿。抵達Bleeding Rose時，赫然想起此地正是Joachim先前約定好的場所，於是向Innkeeper詢問Joachim之事，他便會交給主角一本書，裡面寫著Joachim所留下的消息，以及暗殺集團「the Molochean Hand」（也是一路上暗殺主角的集團）的資訊。不過Joachim仍然神龍見首不見尾，僅在書信中表示會主動來找主角。

隨後Vergil也會對此發表意見，但他似乎隱瞞了甚麼重要的往事。總之，主角和the Living One預言間的關係，在此又陷入了無解的困境。在這種一團迷霧的狀況下，還是先著手進行尋找黑山矮人吧！

向酒店內的村民詢問精靈城市Qintarra的事情，他們會表示並不清楚，但相信止水鎮內一位性格怪異的精靈Myrth可能會有些線索。這位精靈就住在鐵匠商店北側不遠處的房屋內。

第二天早晨，主角前往Myrth的住處，詢問有關Qintarra的地點。雖然他表示知道正確位置，但回答時卻一直閃爍其辭、不願正面回應。此時可以試著告訴他這件事情真的很重要（urgent），當他詢問原因時，可以表示不介意他這麼問，但卻故意不回答（選取wait這個選項）。最後他不耐煩了，再告訴他您只說不介意他問，但沒說願意回答，他便會哈哈大笑（因為模仿了他的龜毛）。

隨後他會比較認真地回答問題，但是仍然不會直接說出Qintarra的位置；他表示主角得先完成一項任務才行，而這項任務就是取得「止水巨人的毛皮」（pelt of Mystical Stillwater Giant）。他建議主角先去找一位叫做Stanely Xavier Hippington之人，以瞭解止水鎮巨人的事情。

捕獵止水巨人

Hippington就住在止水鎮北端一棟屋子內，自稱是「神秘生物學家」（Cryptozoologist），他表示研究止水巨人已久，並且已經研發出專門用來捕捉止水巨人的陷阱和香水（scent），並說其住處附近洞穴內的藍兔子就是止水巨人所變。

隨後主角沿著住處附近的通道走到山谷內，並進入山谷底端的洞穴。此時讓隊友在原地等待，由主角一人單身前往；脫去護甲並抹上香水（避免巨人發現）潛入穴底，果然有一隻藍色的兔子在四處奔跑。這時拿出陷阱並往藍兔子身上一點，便可順利捕獲兔子。

返回Hippington住處，將藍兔子和陷阱交給他，但其表示這個生物必須要送到塔倫特的「動物學協會」（Zoological Society）進行鑑定。雖然令人不耐煩，但只能照吩咐行事。隨後帶著藍兔子和陷阱抵達塔倫特，到East End Avenue街左上方便可找到「動物學協會」。

將藍兔子交給協會負責人Tristan Fenwick，但Fenwick卻表示這只是隻被塗上藍漆的普通兔子，並指稱Hippington是個瘋子。繼續追問後，Fenwick會表示塔倫特裡的一個展覽館負責人「H.T. Parnel」或許會有辦法。在Kensington路上，離Bates豪宅不遠處可以找到他。

一進入Parnel的展覽館，赫然發現櫥窗裡正好展示著止水巨人！立刻上前攀談轉讓事宜。



不過無論如何殺價，Parnel還是堅持2000元成交，可以付錢了事或直接用搶的。反正拿了櫥窗鑰匙後，就可以打開櫥窗　，取出止水巨人的毛皮了。

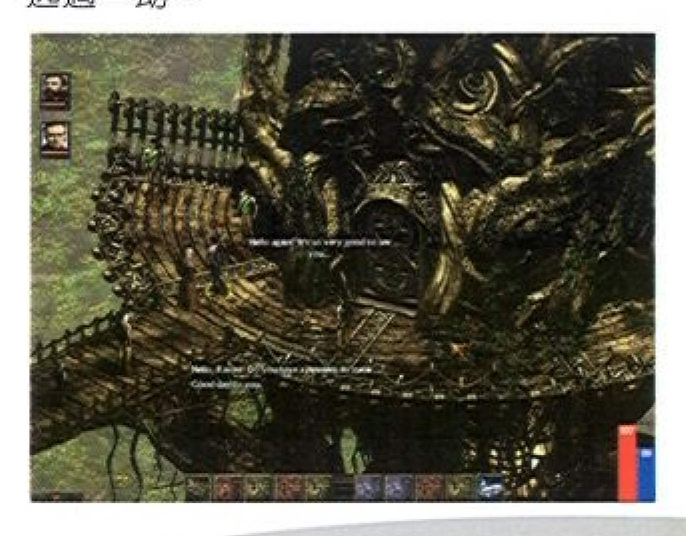
再度前往止水鎮，將止水巨人毛皮交給Myrth時，他會大驚失色，對於主角的通天本領感到不可置信；隨後便心甘情願地在地圖上標示出Qintarra的位置，並且一併指出必須經過的山口「Hardin's Pass」。

銀色女士與她的代理者Raven

穿過Hardin's Pass，再往西走，即可抵達微光森林裡的樹城「Qintarra」。在Qintarra入口處跟守衛打聲招呼，即可進入城內。隨後前往此城中上方，一間較大的建築物前，與一位女性精靈貴族談話，便可得知她叫Raven，是銀色女士的女兒與代理者，但她並不信任主角；想入內參見銀色女士，必須先為她完成一項任務才行，就是有人類擅闖精靈聖地Falcon's Ache ，希望主角去排除這些人類的騷擾。

臨行前記得向Raven問清楚任務細節，包括地點及聖地不可見血的原則。徒步旅行到Falcon's Ache，稍微往南（下）再走一點，即可看見人類營地。這些人類似乎是某企業組織所派出的科學研究隊，但不論如何與他們溝通，這些人類明顯地不對這個精靈聖地抱持任何尊敬的態度。最後主角一怒之下口出惡言挑釁，使得這些人類終於按耐不住脾氣而發火，開始追打主角。

注意！接下來不可以抵抗，立刻逃跑並對隊員們發出「Back Off」（退下）的指令；而因為這些人類動武的關係，觸發了聖地的神力詛咒，將他們置於死地，而主角一行人因為沒有動手，所以逃過一劫。



回去向Ravan回報任務，她會感謝主角，並且讓主角入屋內參見銀色女士。跟銀色女士詢問的問題，最後都會變成一連串更多的謎題與疑惑；記得向她詢問黑山矮人及M'in Gorad的下落，聽取其充滿隱喻的說法後，再離開到屋外詳細地與Raven談話，她會盡可能地解釋母親的隱喻所指為何，而這一切似乎都指向「黑暗精靈」（Dark Elf）的存在。

唯一可能知道Dark Elf聚落的人是Renford A. Terwillger博士，據說他有可能居住在塔倫特（煙與水之城）。所以唯有再度返回塔倫特，調查進一步的真相。

第七章：黑暗精靈的村落

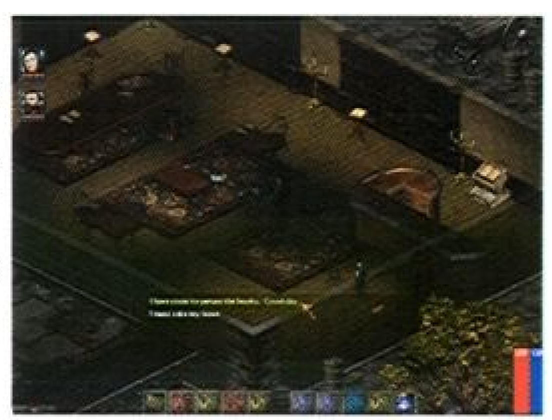
奇書「T'sen-Ang : Horror Among the Dark Elves」

回到「塔倫特」，第一個拜訪的地方就是在East End Avenue路上、Bates豪宅旁邊的「Hall of Records」，這裡是塔倫特人口與戶籍資料的登記中心。進入Hall of Records地下室，與管理資料的女士洽詢Renford A. Terwillger的資料，不過她表示查無此人！

這時再問她過去五十到一百年內的資料裡，有無這個人的紀錄，稍微等待（wait）一下之後，她會找到Renford A. Terwillger的資料，不過卻是其早已死亡的消息。在她所找出的訃文裡，有提到其生前所寫的一本書叫「T'sen-Ang : Horror Among the Dark Elves」，原來博士曾經被俘虜到黑暗精靈的村落去，不過幸運地逃過一劫： 這本書或許正記錄著主角亟欲瞭解到的黑暗精靈資料。

隨後跑到Hall of Records附近的塔倫特圖書館（Library），詢問圖書館員有無收藏這本書籍；圖書館員表示若想要查詢此地的書籍，必須先登記為會員，並需先繳500元的會費。付了錢後再度委託圖書館員尋找此書，但是圖書館員搜尋一番，卻表示館內無此藏書。

原來在博士離奇死亡之後，「T'sen-Ang : Horror Among the Dark Elves」這本書也跟著在市面上消失；但據圖書館員表示，館內另外典藏一本「Curse of T'sen-Ang」，內容述說著有關這本奇書與博士死亡的相關考據，並且提到有一位名叫Victor Misk的人，可能收藏著這世界上碩果僅存的一本「T'sen-Ang:Horror Among the Dark Elves」。這位Misk居住在「卡拉敦」(Caladon)。



卡拉敦城與Victor Misk

在「卡拉敦」(Caladon)四處逛逛，接受一些支線任務後，便在路上詢問守衛或行人有關Victor Misk的下落，他們將會說出Misk住在9. Gray Wolf Terrace這地址(Rosemary的商店旁邊)。

一進Misk的屋內，只見到神色慌張的管家Wesley Carrington和Victor Misk的夫人「Lillian Misk」。向夫人探詢Victor的情形，發現他剛去世不久，而且在去世前，似乎正為一些幻覺與精神崩潰所苦。

她表示，在Wales（此人住在Ashbury）寫出「Curse of T'sen-Ang」這本書後，Victor Misk藏有「T'sen-Ang : Horror Among the Dark Elves」這本書的消息便散播出去，使得Victor一直擔心害怕自己會遭遇不測；而Wales會知道Victor Misk藏有此書，必然是因為家裡有內賊通報，夫人希望主角幫她找出這個窩裡反。

回頭問管家，他會表示必然是家中女僕Brinda所幹，理由是她是個半獸人！再來去盤問寢室內的Brinda，Brinda雖然一副恐懼的模樣，卻又透露著一點純真，不太像是內奸。在離去前，主角意外地發現沙發底下藏了一張管家的護照（Passport），裡面註明管家Wesley的住宅地址：「25 Dragon's Turnabout, Caladon」。所以主角便前往卡拉敦左上處的這個住址。

入內後，從床旁的櫃子裡翻找出一張紙條，上面書寫著付款事宜，並且署名了「Elmer Burbottom」。再返回Misk宅邸，向Wesley追問這個Elmer是誰，但是他不願正面回答。

卡拉敦城的墓園奇遇



（註：這段經歷的有無，和玩者身邊的隊伍成員有很大的關係；筆者此時帶有Virgil和Magnus，如果您隊伍裡沒有這些人，這些與NPC相關的經歷就不會存在，但是其他部分則照常）

沒有辦法之下，只好決定先到卡拉敦城的墓園參拜一下Victor Misk的新墳。沒想到一入墓園（位於城市的西南角），Virgil就突然表示想要離開一下，並兀自走到墓園東北角的一個墓碑前冥想，原來這躺著一位其昔日好友「Lawrence」；當中似乎有隱情，但Virgil抗拒主角的追問。

Virgil的追想結束後，走回墓園的主要幹道，在左側發現一座剛覆土的新墳，瞄一眼墓碑後，即知這正是Victor的墳墓（注意：如果此時徒手碰觸或挖掘新墳，會導致附近守衛的抗議）。

隨後回到墓園門前，與墓園管理者Bingham Schulefest談話，會提到卡拉敦昔日有個小男孩云云，說到最後，竟然發現原來他在說的就是Magnus，不過Magnus矢口否認這件事，強調自己並不是已接受人類文明洗禮的都市矮人，而是驕傲的傳統矮人…不論如何，這一切似乎也是個謎團。

隨後向看墓者表示想挖掘Victor的墳墓，以進行進一步的調查；而守墓者詢問理由時，若一五一十地說出實情，他會突然攻擊主角！殺了他後從其屍體赫然發現，他也是「Molochean Hand」的成員（從所戴項鍊得知）！除了Molochean Hand的項鍊之外，主角還可以另外找到一把鏟子。

趁守衛不注意時，用鏟子挖開Victor的墳墓，可找到Victor的頭骨和一本封皮被掉包過的怪書。這本怪書的實際內容是「How Nasrudin Defeated the Nefarious Arronax! and Other Story.」，封底則寫著「Roseborough Gift Shop」。



回到Misk的宅邸，向夫人詢問Roseborough是何許地點，她表示是個有埋著Victor之父墳墓的小地方，並在地圖上標出地點。接下來便往Roseborough調查去。

Roseborough的菲力普之墳

記得帶一把鏟子進Roseborough！入鎮後，立刻飛奔往鎮西北側的墓園，在那裡可以找到Philips Misk的墳墓（見墓碑）。使用鏟子將Philips的墳挖開，即可找到這本關鍵性的書籍。閱讀後即可知道黑暗精靈村落「T'sen-Ang」的所在地，不過此地有魔法封印，無法用瞬間移動的方式過去，所以就只好乖乖地徒步旅行。



第八章：黑暗精靈與黑山矮人的蹤跡

與M'in Gorad的會面

T'sen-Ang入口處有兩名黑暗精靈守衛著，要主角出示證件，此時拿出預先藏好的Molochean Hand之項鍊，就會毫無異議地放行。進入樹上的T'senAng城內後，直接前往中上處較大的房屋之內，可以找到M'in Gorad。M'in Gorad是名女性黑暗精靈，可以向她表示自己從Molochean Hand而來，要詢問有關黑山矮人（BMC）之事。不過她會不太高興地表示Molochean Hand無須涉入這項問題，只要負責處理好失事飛船的事件即可。

此時盡情地表現不滿、甚至出言不遜，然後與M'in Gorad不留情面地大打出手。殺死M'in Gorad後，可在其身上找到一張字條（ note），其上敘述著黑山矮人正被迫協力使Arronax重回大地，地點在一個叫做The Void的地方。字條署名是由K'an Hua所寫。

取得字條後，此地便不可久留，主角一行人立刻逃出兇案現場。但沒想到，卻出現了一名陌生人擋住主角的去路。



這位陌生人自稱是Molochean Hand的第一刀手（First Blade）「Gideon Laier」。在此，可以選擇戰鬥或談判。選擇談判的話，可以向他提起之前Joachim於Bleeding Rose所留下的紙條內容，也就是Molochean Hand這個暗殺組織從Derian Ka分離出來的歷史。他會震驚於主角對其組織背景的理解，隨後再曉以大義，讓Laier瞭解他們目前的所作所為是為虎作倀，他就會氣憤地離開，決心找出事實真相。

隨後可以安心地離開黑暗精靈的城市，前往Qintarra聽取進一步的指示。



第九章：Nasrudin傳奇



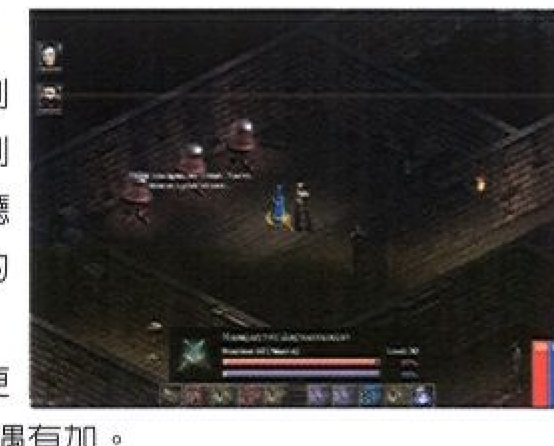
再度拜訪銀色女士

抵達精靈城Qintarra之後，向Raven回報任務狀況，她會大感興奮，並要求主角即刻進入銀色女士的房間。一如前次會面，銀色女士再度說了一些令人摸不清頭緒的神諭，不過內容似乎指引著主角去尋找傳說中的人物Nasrudin。將銀色女士所說的話轉告在門口守候的Raven即算完成這個階段的任務，Raven會建議主角回到卡拉敦(Caladon)，因為當地的Panarii教堂正是傳說中的Nasrudin長眠之地。

隨後可以要求Raven一同加入冒險之旅～如果需要一位可以協助醫療和在後排射箭的遠距離攻擊者的話。



卡拉敦城的Panarii教堂



重回卡拉敦(Caladon)之後，立刻向左上方前進，可於墓園的上方找到Panarii的教堂。入內後，可於第一個廳堂裡找到Alexander，也就是這座教堂的「首席輔祭」。向他說明來意，並且於言談中告知這一路的遭遇，他會驚呼主角便是傳說中的「The Living One」，並且禮遇有加。

隨後向Alexander詢問，教堂裡是否還有其他可以諮詢的教團歷史專家，他會推薦教堂內室裡的考古學家「Hadrian」和歷史學家「Gunther」，並開啟入內室的兩側大門。

進入教堂內室後，先向歷史學家Gunther請教。言談中可得知他對目前Panarii教義有所懷疑，認為古代典籍裡的資料與今日教義不符；在聊到教史聖人「Mannox」時，也發現了一些疑點，並且疑點皆與一名叫做「K'an Hua」的精靈相關(此精靈正是先前於M'in Gorad身上所搜得之紙條的署名者)。談話最後，他會建議主角再去找考古學家Hadrian談話。

隨後前往對門的Hadrian處談話，他在言談中會表現出對Nasrudin遺體的強烈興趣，並表示如果主角想要一探究竟的話，希望能夠為其帶回遺體的任一部份，以進行研究。

接下來前往教堂底下的Nasrudin墓穴，入口處在教堂內室底端、有兩個守衛守護之處。但是正常途徑是絕無可能進入，以下列出可行的三種：

i.偽裝成教團牧師　ii.殺害守衛　iii.從下水道潛入

以上兩者皆須特定技能或違反善良風俗，最老少咸宜的就是從下水道潛入。在教堂門口旁可以找到一個小小的下水道入口，由此入口進入下水道，並盡量從左側繞行到地圖的上方；走到底後，可以發現牆上有個破洞，穿過破洞，再沿著地窖通道走到底，上樓梯後即可抵達墓穴。

不論採用何種方式進入墓穴，走到底後可看見一開啟的「石棺」(Sarcophagus)。將滑鼠游標移動到石棺上，可發現屍體右手少了一根手指；用滑鼠點擊石棺可以看到一骷髏頭，將他取出放在物品欄內，再點擊石棺上蓋(Sarcophagus Lid)，可看見一用血跡所畫出的圖形和文字(以上步驟都記得要做)。





接下來回到教堂，與歷史學者Gunther討論剛剛的所見所聞，他會表示底下的人恐怕並非Nasrudin，而這證據正好與他長期以來的懷疑吻合，他認為真正的Nasrudin安息處應該是在越過奧秘界海岸之後的極南點「死亡之島」(Isle of Thanatos)；另外，他還認為這一切牽涉到聖人Mannox被活埋的恐怖罪行，他會希望主角能順便解決這些疑團，而石棺上蓋用鮮血所寫之古文是「Opposite Truth」之意。

隨後再到對門的Hadrian處回報任務，並將所拿到的頭骨給他，他會震驚於墓穴內遺骸非Nasrudin的事實，便抑鬱地不再願意說話。最後，再向教堂前廳的Alexander報告所有的發現，便可見到他憤怒的表現(因為他是Mannox的直系子孫)。

接下來的目標便是前往死亡之島、探尋Nasrudin的遺骸所在。(如果有興趣的話，可以依線索到Roseborough解決Mannox的死亡之謎)

前往死亡之島的崎嶇之路

雖然知道「死亡之島」(Than-atos) 就是下一個目標地點，但是走遍各地碼頭，就是沒有一位船長願意開船送主角到這座小島之上。不過有人會好意地提醒：「恐怕只有黑根鎮才有敢去死亡之島的笨蛋！」

來到「黑根鎮」(Black Root，位於奧秘界的中下方)，可以在The Sour Barnacle這座小酒館裡找到失意的船長Teach。原來他賭博中輸掉了愛船，看來連這位曾經陪主角出生入死的好友，也無法幫助主角前往死亡之島了，但是酒醉的Teach仍提供了三種前往死亡之島的方法：



獲得船隻前往Thanatos的方法有三：

花五萬塊天價購買

在黑根鎮上的碼頭邊，可遇見一名商人和一群半食人魔護衛；可以向商人購買船隻，不過索價不低，共計五萬元！這恐怕不是個容易辦到的數字。

與Drake賭博獲勝

Teach就是把船輸給了這位Drake，與他賭博勝利後，即可拿回Teach的愛船Gypsy Shadow。隨後可在酒館外頭的木板通道上找到傷心的Teach。

俘虜海賊之鬼船



Teach在談話後標示出Stringy Pete's Cove這個地點(靠近東側大陸的海岸邊)，抵達後沿著路往下走，並搭乘一艘擺渡的小船，續往東(右)行，便可看到Stringy Pete的鬼魂和其海盜船。試著與他講理，可發現其被詛咒要永世依附在船上航行。想要解除其詛咒，必須幫他完成三件苦差事。

送寶藏給Williamson遺族

前往Pete所在處左方(見世界地圖，和Pete說過話後即會標示出來)的Stringy Pete Treasure處，用鏟子挖出寶藏；然後在Pete所在處的右上方(見世界地圖)可找到The Williamson Homestead，抵達該地後，向一位在農場上工作的女子表明來意，再將寶藏餽贈給這家人即可。

修復Voodriden的教堂

在塔倫特的附近找到Voodriden這個地方(見世界地圖)。抵達該地後，向教堂內的牧師談話，他會說明教義和祭壇被毀的事情，並表示唯有Torin Quarry這個地方的石材才能重建祭壇。答應協助取得石材後，他會讓教堂外的那位半食人魔Murgo暫時加入隊伍(要先和Murgo談話)，因為他的力量高達24，所以很適合幫忙搬那塊重達1000單位的石材。

帶著Murgo到Torin Quarter(地點在石牆山脈附近，見世界地圖)，解決環伺四週的怪物，然後取走地上的石材。回到Voodriden處的教堂回報任務，即可完成這項工作。

摧毀害人魔劍 The Bangellian Scourge

來到Bangellian Deep這個地點(位於奧秘界大陸的北方)，進入地城後走到盡頭，會遇見一個受詛咒的聖武士(Cursed Paladin)和一群聖武士之奴(Paladin Slave)。解決受詛咒的聖武士之後，那些聖武士之奴就不會攻擊主角一行人了。將在此找到的魔劍投入一旁Bangellian Furnace的熊熊烈火中，即可完成任務。

完成三件苦差事之後，回到Stringy Pete's Cove，向Pete的鬼魂回報任務，即可獲得其餽贈的海盜「鬼」船。隨後前往這艘海盜船的船首，用滑鼠點擊船舵(helm)，即可駕駛這艘鬼船前往Thanatos這座島(或任何靠海的地方)。





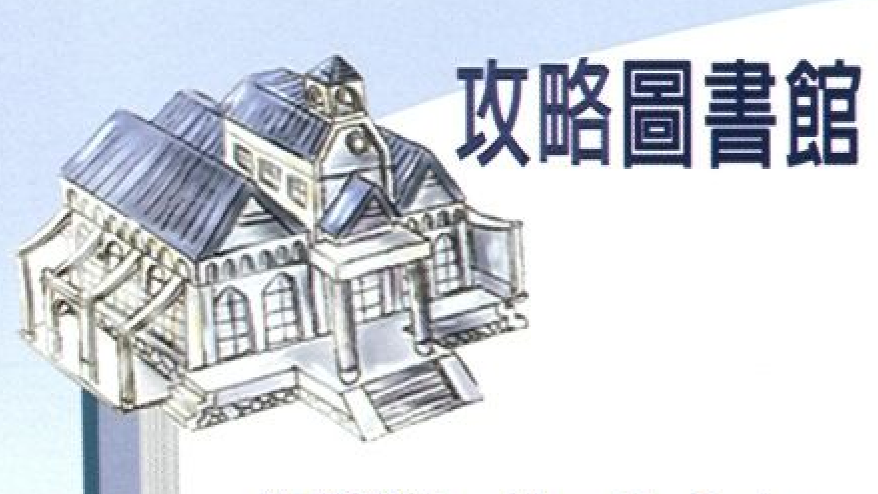
第十章：Nasrudin與Vendigroth Device

尋找Nasrudin

搭船抵達「死亡之島」(Thanatos)後，往下走，可遇見一簡陋營地，營地旁的桶子(Barrel)裡可以找到一本書，內容是一名人類學家或探險家的日誌，閱讀過後即可更新在死亡之島上的地圖。先前往島中央的Village of Ashlag Tribes，不過此地已成廢墟，毫無人煙之跡象。

繼續前往Land Bridge，抵達後往右下穿過一個陸橋，然後進入森林的入口。森林內有許多猿類生物阻擋著去路，在解決乾淨後，抵達森林最右下方的出口，出去後可看見一小屋。一位獨居的精靈巫師正站在小屋的窗前，向前攀談，才赫然發現他就是鼎鼎大名的Nasrudin本人！原來他根本沒有死！

在談話中，發現Arronax其實就是Nasrudin的兒子，當年也是他本人親手將自己的兒子封印到另一個次元「The Void」。對於重新封印Arronax及擊碎黑暗精靈的陰謀，他僅表示需要去找一種奇妙的裝置「Vendigroth Device」，並在隨後在地圖上標示出the Waste的入口(gateway)，因為Vendi-groth Device的位置就在The Waste裡的Vendigroth Ruin(遺跡)之內。



失落的Vendigroth Ruin

與Nasrudin聊完後，立刻前往The Waste的入口（奧秘界大陸的東北方）。抵達該地後，會遇見一位半身人「Weld Rubin」就站在橋旁，向其攀談後，可得知Tulla這座法師城的地點（這位Weld Rubin是個25級的小偷型人物，只要隊伍還有空間，可以邀他入隊）。隨後便依照Rubin的指點，前往Tulla。





抵達Tulla後，會發現這座城真的一個門也沒有；和做巫師打扮的守衛談過話後，即可瞭解只要穿過眼前的「石柱門廊」便可瞬間移動到城裡去了。

Tulla城裡有幾個支線任務可做，不過在閒晃結束之後，首要目標就是前往Tulla深處的城堡內，拜訪一位名叫Jorian的巫師。進入城堡後，續往前行到底，然後上樓梯，可在二樓見到這位曾預言您到來的神秘巫師Jorian。他要求主角在繼續追問其他問題前，先回到一樓去看牆壁上的一幅壁畫。

聞言後照著指示去做，壁畫就放在一樓大廳的左側，靠近有發光圓環的地板附近；用滑鼠點擊壁畫，就可以清楚地看到壁畫細節（如圖）。然後回頭去回覆二樓的Jorian，他會讓主角入二樓內室去晉見Simeon Tor。

這位看來更加高深莫測的法師Simeon Tor會在談話中告知，只有Pelojian（Tulla城的創始人，也是樓下那幅壁畫的作者）知道Vendigroth Ruin在哪裡，不過他人早已作古，只知其幽魂仍停留在Tulla中央以他為名的水池中。不過想和他說話似乎不是那麼簡單。

依照壁畫上的暗示，似乎是在說明十六個法術學派的類別和順序關係，還有一個神秘的失傳法術學派，而Tulla城內四周的地板上正好刻印著這些法術學派的標記（十六種學派又剛好分成四種類別，每個類別又分別對應著城中央的其中一棟房子）只要按順序踩下地板上的標記（四個一組）即可開啟一個房間的門。

以下依照法術學派的順序來說明（關於法術學派的圖示，可以參照以上那張壁畫；如果覺得圖片不夠清楚，可以參照人物編輯器裡的法術學派之圖示）：

星形符號的門—預言Divination、超自然Meta、心靈Mental、時間Temporal
漩渦符號的門—運輸Conveyance、原力Force、變形Morph、幻象Phantasm
船舵符號的門—白死靈術White Necromancer、黑死靈術Black Necromancer、召喚Summon、自然Nature
十字符號的門—地元素Earth、風元素Air、水元素Water、火元素Fire



將四個房間的門都打開後，入內取房間地板上的書，其中十字符號門的房間裡除了書之外，還有一串項鍊(Pelojian's amulet)。將書籍一一瀏覽過後，依照書籍暗示，走到Tulla中央的Pelojian's Pool（水池）邊，依照以下順序踩過水池邊的符號圖形：

星形符號→漩渦符號→船舵符號→十字符號→最後一個不知名法術學派的符號（見壁畫中上方）

Pelojian本人的幽魂會隨之出現在水池，與主角展開對話。原來他已等待主角多年了。談話過後　，他會在地圖上標示出Vendigroth Ruin的位置。

抵達倒數第二個區域後，可看到左下有一通道（Passage）通往祭壇，右上有一樓梯（Stair）往下，鑰匙則在右下方的房間內。藉由樓梯通往最後一個區域，解決那裡的守衛機器人，即可在房間右上角，看似奇怪機器的容器裡取得「Vendigroth Device」（一個球體儀器）。



第十一章：勇闖虎穴

取得Vendigroth Device之後，立刻前往Roseborough鎮（在奧秘界西南方）的Ring of Brodar（城鎮左側的奇妙石環），Nasrudin就在此地等候著主角的來臨。向Nasrudin回報任務的完成，Nasrudin會問是否準備好面對Arronax了；如果回答說「是」，便立刻被傳送到The Void這個惡魔居住的異界之中。

注意！這趟是不能回頭的除魔之旅，上路前得先把自己裝備好，消耗品也備齊才行。



解除Arronax的封印

抵達The Void後，可看到一堆蜥蜴形的怪物環伺四週，先往右行，從右側的傳送台抵達另一個平台區域。此區有不少Arraya這種水母形的怪物在等候，解決他們之後，可在偏右側的地面上找到通往地底的通道（Passage），通往Arronax的居所；雖然此地的生物看來惡形惡狀，但是並不會主動攻擊，請不用擔心。

向守衛通報後，便可開內室的大門，見到全身籠罩在怪異綠光中的Arronax。與Arronax的交談中，得知他已經被拘禁在此地數千年（封印），不曾踏出結界一步，而始作俑者就是昔日被他驅逐到The Void的Kerghan（死靈法師，也是過去Derian Ka的首腦）。



Arronax表示，他並不清楚是誰在主導這一切的陰謀（至少他強調與他無關），而Kerghan的確有在假冒他名諱的跡象，看來Kerghan很有可能才是真正的幕後主使。不管如何，Arronax看來似乎對於當年的罪行已經反省，並願意幫助主角對付Kerghan，所以就接受他的請求，解除使他困於此地的封印吧！



根據Arronax的推測，封印應該就在離他不遠處。其實封印就是那頭在門口游來游去的白蛇，將牠解決後即可解除Arronax的封印，不過攻擊白蛇會連帶使得守衛對主角產生敵意，所以下手前請先做好準備。解除Arronax封印後，可讓Arronax加入隊伍，一同去對付疑似大魔王的Kerghan。

邪惡的黑死靈法師Kerghan

讓Arronax加入隊伍之後，穿過其所在的內室，可在後面的小房間裡找到一發光的傳送圓環。站到發光圓環之上，便可抵達Kerghan的城堡。城堡門前的守衛一見主角帶著Arronax前來，便知是來找碴的，二話不說就開打，解決後入城內。

城堡內的第一個區域滿是守衛，解決後從最內側的傳送圓環來到第二個區域；第二個區域的傳送圓環在右下方的房間裡，進入第三個區域後，先沿左側通道往上行，可遇見一群矮人科學家...是的，他們就是黑山矮人。目前已經被屠殺過半，談話後應允要救他們出來，便再沿著原路回到原地。

接下來再從右側通道繞行向上，到頂時再繞行往下，可遇見四個Bludgeoner守衛，解決後續往下，即可看見前往第四個區域的傳送圓環。在穿過傳送圓環之前，請先深呼吸一口氣，因為漫長的旅程就是在等待這一刻...與真正魔王的會面！奧秘界的未來就看此一戰了。



穿過傳送圓環，邪惡的黑死靈法師Kerghan就會和主角一行人展開對話，他會說一些奧妙的哲學與歪理，企圖說服主角毀滅奧秘界所有生命的行為是有意義的一件事。此時有以下幾種選擇：

i.加入魔王軍

成為Kerghan的伙伴，殺盡奧秘界無辜的生靈。

ii.讓Kerghan瞭解自身的錯誤

如果主角辯才便給，可以考慮用說服的方式，讓Kerghan發現自己的行為是錯誤一場。末了，他會束手就縛，就可以直接用Vendigroth Device結束他（將Vendigroth Device置入熱鍵庫，然後用滑鼠點擊以使用即可）。

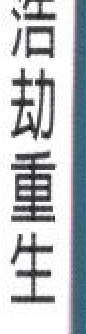
iii.與Kerghan正面衝突

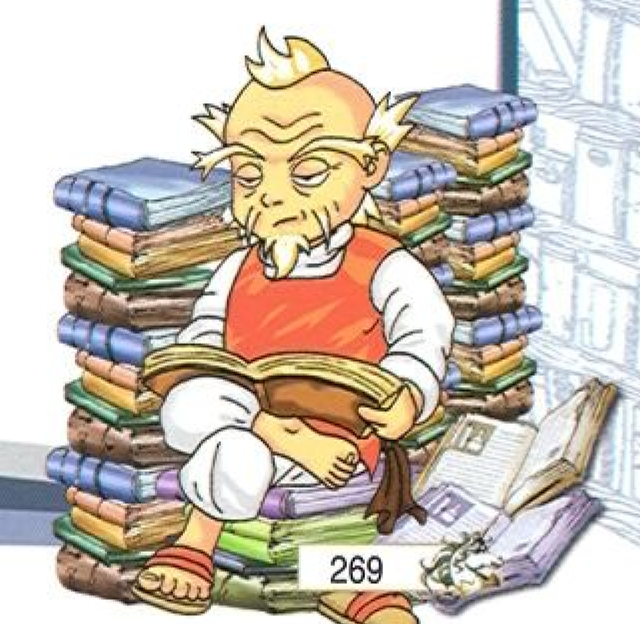
既不打算加入魔王軍，也無法說服Kerghan時，就只剩下武力一途。Kerghan不愧是最後的魔王，立刻變形成一隻妖龍般的怪物，不但生命力及攻擊力超強，還有優秀的施法能力；由於Kerghan對魔法攻擊的抗性很高，所以不管是甚麼樣的角色，最好的建議都是衝上去圍毆。不過主角是法師的話，建議召喚生物去打頭陣即可，像召喚系的惡魔或元素系的元素生物都有不錯的戰力。

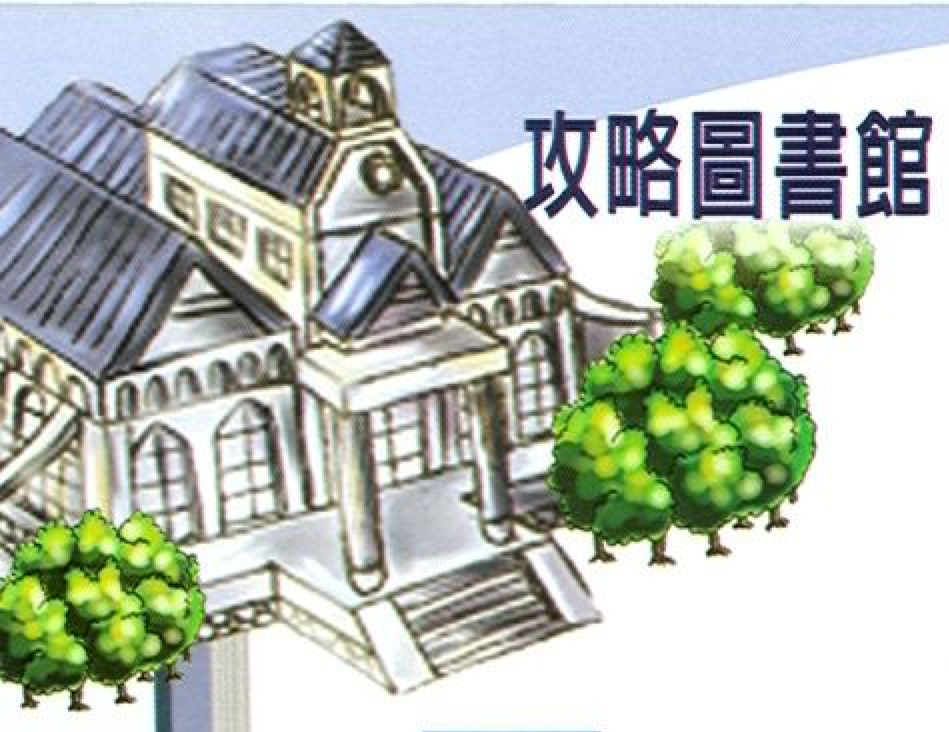


在Kerghan的生命點數降到一定程度後，他就會化回原形，此時有一層光圈環繞著Kerghan；趁此時，將Vendigroth Device拿出來、使用在Kerghan身上，他的形神就會被徹底消滅了。

至此就可以等著看結局動畫了。結局的搭配組合有數十種以上，端視您在遊戲中所曾做出的各種決定。







Z字特攻隊

戰術指南

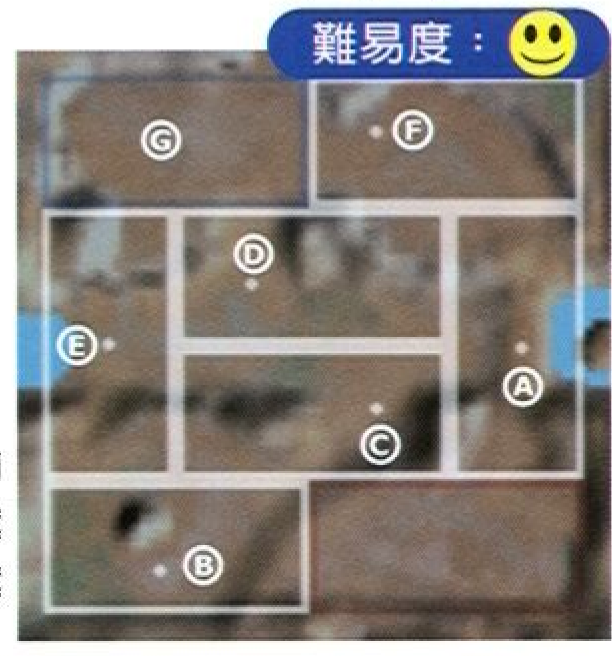
在數年前一片即時戰略遊戲的熱潮之中，有一款與衆不同的遊戲特別引人注目，那就是由英國漫畫改編的『Z字特攻隊』；除了全以人形機器人來擔任各種角色之外，其最大的特色，是在於輕鬆幽默的劇情，在兩個機器人搞笑的過場動畫穿插之下，讓遊戲玩起來格外輕鬆。如今Z字特攻隊再度回到市面上，除了以全3D繪製的遊戲畫面之外，其笑料也經過代理商的中文化，變得更平易近人。

為了讓玩家在享受遊戲之餘也能夠輕鬆過關，筆者特地將各關的攻略方式及地圖列出，讓各位都能談笑用兵，在歡樂中完成各項任務。

聖騎士 路易王

第1關 Trigger Happy

難易度：



任務目標/

A：救出Brad與Clarke
B：摧毀敵人陣地

過關攻略/

A：救出Brad與Clarke

1、先將現有的兵力兵分兩路，一路往右佔領A處的旗幟並守住A處南方的缺口，另一路往左佔領B處的旗幟與機器人工廠，然後佔領C處的旗幟並守著入口。



2、立刻讓剛佔領的機械人工廠不斷生產輕步兵，接著派我方的建造機械人在基地旁建一座機器人工廠，兩座工廠一起生產輕步兵；敵人會不斷由兩處的入口入侵，要趕緊派剛生產的步兵過去補充。最好把機器人工廠的集結地點分別設在剛剛的兩處入口。

3、一旦兩邊的輕步兵都有十位以上，先讓A處的步兵移到A處北邊守住通道，然後派C處的步兵往西北邊佔領D處的旗幟並守住入口，再讓該處的一位步兵佔領E處的旗幟，就會救出在E處西邊的Brad。把Brad帶回我方的指揮中心，就可以完成第一個任務。



B：摧毀敵人陣地

4、接下來要摧毀F處的敵人機器人工廠。把大部分的兵力集結在A處北邊，然後讓該處的部隊往上方清掉該處的敵方機械人工廠並佔領旗幟。



5、最後聯合F處與D處的部隊，摧毀G處的敵方雷達站和指揮中心，便可以過關。



第2關 Site for Sore Eyes

難易度：☺

任務目標/

找出並摧毀敵人的雷達站

過關攻略/

1、先讓工廠開始生產機器人，把集結點設在A處，然後把現有的輕步兵移往東北方，先佔領B處的旗幟，留兩位在此駐守，另外四位往南佔領C處的旗幟，並摧毀該處的敵方雷達站和機器人工廠。

2、摧毀後把C處與B處的部隊一起集結到D處佔領並駐守，再讓我方的建設機器人找空地建造雷達站，記得多建造一座機器人工廠，將這座工廠的集結點設在D處。



3、這時A處的士兵應該有不少了，讓他們沿路佔領E、F、G、H三處的旗幟並集結在H處，等補充兵力後，一舉攻下H上方的敵方機器人工廠和I處的旗幟。

4、同時D處集結的部隊也往上方進軍，佔領J處的旗幟後，繼續往上摧毀入口處的機器人工廠並佔領K處的旗幟。



5、最後集結所有的部隊，從H下方通過走廊來到L處的高台，這裡會有一堆敵步兵守著雷達站，把敵軍與雷達站全部摧毀。



第3關 Plane and Simple

難易度：☺

任務目標/

A：找出並摧毀所有墜落的殘骸
B：取得黑盒子並將它帶回指揮中心

過關攻略/

A：找出並摧毀所有墜落的殘骸

1、一開始時我方沒有雷達站，趕緊派幾名步兵去佔領A處的雷達站，然後繼續往右佔領B處的旗幟，並駐守在C處的通道。並記得時時派剛生產的兵力增援。



2、立刻在基地多建造一座機器人工廠，聯合現有的車廠開始生產吉普車與步兵，雖然火燄兵攻擊力較高，但步兵的射程較長，建議以生產步兵為主。

3、所有生產出來的部隊都集中在D處，因為敵方的主力大多會從D處進攻，所以最好把部隊生產的集結點設在這裡；不過也要在E處多建造幾座砲台，因為敵方的吉普車有時會從E處東北方的走道衝過來。

4、一旦D處的部隊夠多，派所有兵力打下F處的敵方車廠與旗幟；車廠記得派現有的工程兵佔領，然後兵分兩路，分別守住F處的北方與東方。



5、等F處整備完成後先往G處進攻，沿路佔領H、I處的旗幟，並攻下J處的砲塔，佔領該處車廠，然後再派C處的我方部隊上去會合；等佔領I處的旗幟，留一隊守在這裡打通道上的敵人，可把通道打斷，不過敵人會再修復，所以留在這裡的隊伍不能移走。這個山谷有相當多的殘骸，把所有的殘骸都摧毀掉；摧毀J處的殘骸後，會在這發現黑盒子。

6、回到F處，在此集結一定數量的部隊，然後攻下K處的旗幟和機器人工廠；繼續往右走，清光沿途的砲塔後摧毀L處的最後兩個殘骸。

B：取得黑盒子並將它帶回指揮中心

7、等摧毀所有的殘骸，派一名步兵將J處的黑盒子帶回指揮中心後就可過關。

難易度：☺



第4關 Name That Dune

過關攻略/

1、首先要以最快的速度派兩名士兵分別佔領A處與B處的旗幟，如此一來兩處的機器人工廠和車廠便可歸我方所用；此外在我方基地的右方與下方分別有兩輛吉普車，可以派士兵去駕駛。

2、立刻開始生產部隊來防守，敵人馬上會從B處下方源源不斷的攻過來，所以要將主力部隊放在這裡。派建造機器人多造一座機器人工廠來加快生產速度。

3、等到B處守穩了，繼續往下推進佔領並守住C處的隘口，並派建造機器人在旗幟下方建造碉堡與砲塔 ，記得派員進駐碉堡並派遣幾名建造機械人隨時修復碉堡；碉堡周圍的吉普車與士兵則切換成防禦模式，以避免他們去追擊敵人。

任務目標/

把Lassar帶到Comms Tower



4、把所有的生產主力移到A處的隘口，等集結一定的部隊後，往右下方推進到D處的中立碉堡，並派步兵進駐；在D處東方也有座中立的城牆，裡面有大量的吉普車和一輛裝甲運兵車，派步兵把它們全部開過來協防。



5、現在兩方的領地大概是一半一半了，敵人會不斷地從C、D兩處進襲，利用砲塔與碉堡來防守，然後持續地累積兵力；等到累積數十輛的吉普車和步兵後，將它們集結在D處，然後一起往東南方進軍，破壞E處敵方的車廠並守住該處的通道，然後派士兵佔領E處北方的旗幟。

6、補充損失的部隊後，一起從E處往下方F處的敵方指揮中心進攻，指揮中心周圍有不少砲塔防守，因此一定要準備足夠的部隊才發動攻擊。

7、摧毀F處的敵方基地後，繼續往西方推進佔領G處的旗幟，再派C處的部隊往右下佔領H處的旗幟，然後一起在G處會合。



8、將所有會合的部隊全部拉到I處，途中會經過兩座橋，通過最後一座橋後會遭遇到防守的砲塔，摧毀砲塔後下方還會有砲塔和敵方碉堡防禦著；全部摧毀後再往下走就會看到敵方碩大的Comms Tower，把Lassar帶到Comms Tower，將該塔佔領後，讓他進去塔內就可以過關。

難易度：☺

第5關 Cactus if you can

過關攻略/

A：爆破Rigal HQ

1、先在指揮中心生產五個以上的建造機器人，派一名步兵佔領A處的旗幟，並開始生產步兵，將集結點設在B處的橋樑。

2、把其他的部隊配上一個建造機器人，從基地南邊往西帶到C處的橋頭佔領旗幟，別忘了佔領經過的D處旗幟；在C處也有我方的部隊可以會合，先把橋墩摧毀，然後在橋頭建造砲塔，便可打到對岸的敵方建造機器人。

3、回到A處，讓步兵往左走到E處佔領旗幟與車廠，大量生產吉普車，並將集結點設在F處橋頭。

任務目標/

A：爆破Rigal HQ／B：與運兵艦會合
C：把Zod與Lassar帶去運兵艦



4、派指揮中心剛生產的建造機器人陸續到B、F兩處建造砲塔協防，並在E處建五座以上的倉庫；最好再多建一座車廠與一座機器人工廠，來加快生產的腳步。倒數結束後，我方的指揮中心將會爆炸，假如之前沒有建造足夠的倉庫，我方的資源容納量將會變得很少。

5、等到F處集結的部隊超過一定數量，派建造機器人修好F處的橋，然後過橋佔領G處的旗幟，再往東北方過橋佔領並摧毀H處的旗幟與敵方車廠。

B：與運兵艦會合

6、派建造機器人在G處建造防禦陣地守住橋頭，其他的兵馬回到H處往西北方山區前進；沿途會佔領I處與J處山道裡的旗幟，出來後在K處會發現停機棚，立刻佔領K陣地的旗幟，我方的運兵艦便會出現。

C：把Zod與Lassar帶去運兵艦

7、等運兵艦降落，帶著Zod與Lassar沿著剛剛的路登上運兵艦過關。

第6關 The Hills are alive...

難易度：☺

任務目標/

A：佔領前哨基地
B：佔領TransGlobal的空軍基地

過關攻略/

A：佔領前哨基地

1、我方的運輸艇會在A處登陸，一但有士兵落下，立刻派一位往東北方佔領B的旗幟，然後在南方的機器人工廠大量生產火箭兵，以應付不斷來襲的敵方空軍。

2、把工程師從其他的部隊中分開來，從登陸點帶到南方的C處，派輕步兵登上該處的輕戰車與APC增加戰力；然後繼續往南方帶，滅掉D處的碉堡與砲塔後，派工程師佔領該處的敵方指揮中心與雷達站，便可完成第一個任務。



B：佔領TransGlobal的空軍基地

3、攻下敵方基地後，立刻生產建造機器人來修復受損的建築物，也別忘了派工程師佔領四散各處的防空飛彈；然後建造一座車廠與一座機器人工廠，來加快生產速度。把火箭兵散佈在E處與F處的橋頭狙擊來襲的敵人，並派一隊武力到G處的山谷佔領旗幟，在山谷裡也有防空飛彈和車輛可以佔領。



4、等累積足夠的兵力後，把主要部隊從G處的山谷往北邊帶，記得讓幾名建造機器人跟在後面，繞到最上方可以爬上東方的峭壁；一登陸先佔領H處的旗幟，然後讓建造機器人在I處建造一座機器人工廠與車廠，I處的中立碉堡也別忘了派士兵去佔領。



5、在I處防禦來襲的敵人，然後慢慢地往下進逼；J處同樣有一個碉堡可以進駐，而J處的南方除了可以佔領旗幟外，也可以派工程師來佔領機場。

6、等到這半邊的基地穩固下來，就可以大量生產部隊向敵方進攻了。先朝K、L兩處的旗幟和車廠開刀，佔領之後往M處推進，最後由南方攻進N處的空軍基地就可以過關。小心基地周圍的三個碉堡，千萬不要摧毀敵方的空軍基地，要用工程師來佔領，否則會導致任務失敗。

第7關 Pasture Eyes

難易度：☺

任務目標/

A：佔領敵人的製造設施，但不能摧毀
B：摧毀敵人的指揮中心

過關攻略/

A：佔領敵人的製造設施，但不能摧毀

1、我方一開始就有一座機器人工廠，立刻大量生產飛彈兵，然後兵分三路，一隊用APC載一名建造機器人與幾名飛彈兵，在直升機的掩護下，渡河摧毀A處的機場並佔領旗幟，再由建造機器人在此建造車廠，也可生產工程師運過來佔領機場。

2、第二隊派車輛與士兵佔領B處的旗幟與砲塔，並在此建造飛彈塔及車廠，大量生產輕坦克來協防。

3、第三隊以最基本的步兵為主，往西過橋佔領C處的旗幟，並派輕步兵奪取C處西北邊的車輛；再派兩輛輕坦克護衛建造機器人，佔領D處的旗幟。這裡有一座現成的車廠，讓機器人在此建造防禦的飛彈塔，車廠則不斷生產輕坦克增援B處的陣地。



4、一旦陣地B的我方部隊集結一定的數量，派大軍往E處的製造設施前進；摧毀外牆後讓工程師佔領製造中心，千萬不能摧毀製造中心，否則任務會失敗。佔領製造中心後順便奪取西邊的旗幟。

B：摧毀敵人的指揮中心

5、接著佔領其他的旗幟　，或者直接派大軍摧毀F處的敵方指揮中心過關。



第8關 Heidi Seek

難易度：

任務目標/

佔領敵人的研究中心



過關攻略/

1、一開始先不要急著往西邊發展，先在A處的橋頭多建造一座砲塔，然後在指揮中心西北邊建造飛彈塔，而機器人工廠立刻生產大量的飛彈兵。

2、派所有部隊往東北邊前進，先佔領B處的旗幟與雷達站，然後往北邊佔領C處與D處的旗幟，這裡分別有機場和車廠可以生產部隊。

3、繼續讓部隊往上推進，進佔E處的碉堡與碉堡東邊的旗幟，在此守住敵方的進襲。由於敵方的大隊等一下就會由此處進攻，所以要把大部分剛生產的兵力都集中在這裡，並配合建造機器人在碉堡旁多建兩個砲塔來防守。

4、等守住了這一波波的敵方攻勢後，派E處的部隊往北方推進，佔領F、G兩處的旗幟，並破壞東北邊的兩座橋樑，阻止敵人的進逼。

5、接下來把重心放到西邊的領地。在A處集結部隊，往西邊佔領H處盆地裡的旗幟，並在盆地南方建造一座機器人工廠。

6、以H處為基地不斷增兵，期間可以先派員佔領I處的旗幟，一旦增兵完成，陸續佔領J處與K處的領地，並在K處北邊建造防禦陣地。

7、把所有兵力都集中到K處，等到兵員充足，派大軍往北方前進；先打掉L處的雷達站，再打掉M處的機場與N處的機器人工廠，最後是O處的車廠和P處的指揮中心。

8、佔領所有領地後，派所有部隊攻下Q處的島嶼，但不要摧毀島上的研究中心，派工程師來佔領研究中心後過關。



第9關 Trees Company

難易度：



任務目標/

A：把Zod和盒子帶到撤退點／B：確保空運的地點安全無虞
C：將Zod與盒子撤離

過關攻略/



A：把Zod和盒子帶到撤退點

1、我方的基地在A處，而Zod位於B處，中間隔著敵方的領地，因此讓A處的三名步兵到C處佔領旗幟，然後派Zod拿走旁邊的盒子，帶著跟隨的部隊佔領B處的旗幟，再一起聯合起來清光D處的敵方部隊，並佔領D處的碉堡。敵方會源源不斷地從碉堡東南方的缺口發動攻擊，因此一定要把所有的生產部隊集結點設在這裡，並在此處多建造兩座砲塔。

2、多建造一座機器人工廠生產飛彈兵，派飛彈兵進駐B處西北邊的碉堡，而C處旗幟北邊的山谷出口也要建造一座碉堡派飛彈兵守著。





第10關 Officer 's a Mess

任務目標/

難易度：☹

把Zod安全護送到會合點與Horowitz將軍會面



過關攻略/

1、這關的動作一定要快，一開始要兵分三隊，帶兩名步兵到A處佔領旗幟與車廠，再往B處佔領旗幟；最後摧毀C處的橋樑，並立刻將A處車廠的集結點設在橋頭，然後大量的生產迫擊砲坦克（Mortar Tank）。



2、派兩名狙擊兵保護建造機器人佔領D處的旗幟，摧毀該處的橋後，在橋頭建造碉堡，再從基地生產四名飛彈機器人前往進駐。



3、除了Zod與APC外，基地裡其他所有的部隊都往右帶，佔領E、F、G三處的旗幟，然後立刻派建造機器人在G處建造碉堡；至少要兩座以上，利用該處的機器人工廠生產飛彈兵塞進碉堡內，下方最好能再建造一座車廠來支援。敵人會源源不斷地從這裡攻過來，守不住的話就慘了。



4、用基地裡的APC載著一位建造機器人和一些飛彈兵，來到H處的小島上佔領旗幟，讓建造機器人在這個小島建一座砲塔和一座飛彈塔來協防。

5、把所有部隊集結在G處，同時建造研究中心來加強部隊的攻擊力和防禦力。部隊成員以迫擊砲坦克和飛彈兵為主；一旦集結十輛左右的迫擊砲坦克和十名飛彈兵（當然越多越好），把這些部隊往北邊帶，過橋後攻下I處的旗幟並摧毀旗幟南邊的船廠。

6、在此補充部隊後繼續往西邊前進，攻下J處的旗幟，然後派遣集結在G處的部隊過G處西北邊的橋樑，聯合J處的部隊攻下K處的敵方陣地。兩軍會合增兵後，逐一攻下並摧毀西北邊所有的敵方領地與建築物。

7、最後派遣Zod進入L處的建築物，與Horowitz將軍會面。



3、等D處集結一些兵力，派一隊部隊來到B處，然後往東邊佔領E處的旗幟；在此建造一座機器人工廠，然後派遣飛彈兵進駐E處東西兩邊的碉堡，並把D處的大軍調到E處，途中順便佔領F處的旗幟。在E處做好防禦陣地堵住敵方的攻勢。

4、把焦點轉回C處，派一隊部隊集結在這裡，然後進入北方的山谷往東邊前進，可以來到G處的機場；摧毀機場旁的砲塔並佔領東西兩邊的旗幟，讓部隊往下推進，可以摧毀H處的敵方機場與砲塔，佔領旗幟H後在此守住敵方的攻擊。



5、將Zod帶到G處的機場

B：確保空運的地點安全無虞

6、一旦準備就緒，聯合H、E兩處的兵力攻進I處的敵方基地，摧毀所有的敵人後，運輸機就會降落在G處的機場。

C：將Zod與盒子撤離

7、派Zod帶著盒子登上運輸機就可以過關。





第11關 Private Education

難易度：☺



任務目標/

摧毀訓練基地和指揮中心



過關攻略/

1、一開始立刻生產飛彈兵和迫擊砲坦克，把現有的兵力分為三路，基地西邊的部隊往左帶，佔領A處的旗幟後留下四個；其他部隊繼續往西走，佔領B處的旗幟與機器人工廠，在此開始生產機器人集結在B處。



2、基地東邊同樣也有一群部隊，同樣讓他們往東邊走，佔領C處的旗幟後趕緊在D處的機器人工廠生產飛彈兵；派一名C處的士兵往E處佔領旗幟，其他的過北邊的橋後佔領F處旗幟，再往左走守在橋頭，讓下方剛生產的飛彈兵過來支援。



3、這時在基地應該有不少剛生產的迫擊砲坦克和飛彈兵，讓他們集結到G碉堡北邊，在這裡派建造機器人建一座碉堡，然後三處開始集結部隊。

4、若B處的士兵集結完畢，全派往北推進佔領H處的旗幟；I、J兩處的旗幟則可以由G處的部隊前去佔領，並慢慢在各據點增兵，來儲備進攻的軍力。

5、一旦兵力累積到一定程度，聚集一群部隊陸續攻下K、L兩處的敵方基地，摧毀所有的建築物即可。

第12關 No Smoke Without Firing

難易度：☹

任務目標/

A：佔領敵人的指揮中心
B：找到審問所
C：救出Zod並夷平審問所
D：從東北邊的直升機坪撤離Zod小隊
E：佔領或摧毀所有敵人的工廠與指揮站

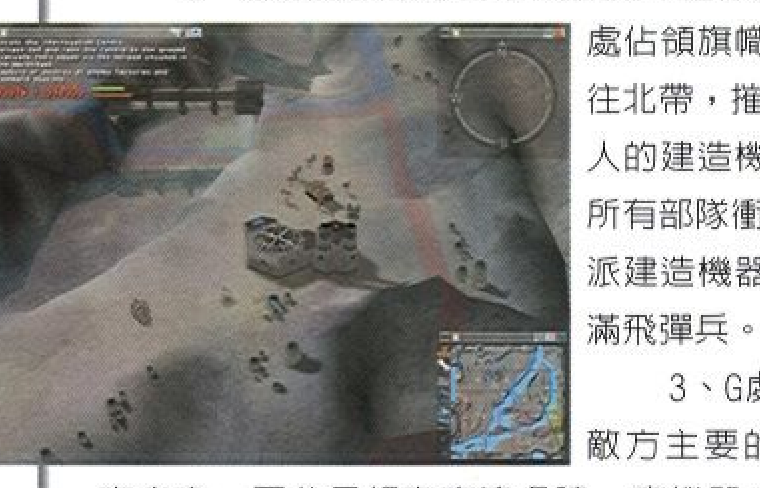
過關攻略/

A：佔領敵人的指揮中心

1、本關初期的速度是關鍵，假如沒有盡快佔領敵方其中一個基地，要過關會撐得很辛苦。首先讓A處的部隊往西前進，讓狙擊兵做先鋒，在B處會遭遇兩輛敵方的中型坦克，派狙擊兵把坦克裡的駕駛員打掉，然後派我方的輕步兵佔領坦克。佔領B處的旗幟後，一路打進C處的敵方基地，但不要摧毀砲塔與碉堡外的任何建築物，趕緊派工程師佔領這裡的所有設施，然後生產三個建築機器人。

B：找到審問所

2、讓機器人工廠生產飛彈兵，並讓兩部APC各載兩名飛彈兵前往D、E兩處佔領旗幟與建築物，然後把基地裡所有部隊往北帶，摧毀F處的碉堡並佔領旗幟；接著等敵人的建造機器人修好西邊的橋樑後，立刻戴著所有部隊衝過去佔領G處的旗幟並守住橋頭，再派建造機器人在橋頭北邊建造一座碉堡，並放滿飛彈兵。



3、G處是敵方主要的進攻方向，因此最好在南邊多建一座機器人工廠　；等到兵力累積到一定程度後，派人佔領H處的旗幟和機器人工廠，然後打下I處的敵方陣地，並在此建造車廠生產迫擊砲坦克。





Molten Wanderers

難易度：

任務目標/

A：消滅監獄的護衛隊並救出POWs

B：安全的保護POWs到空中運輸的撤退點

過關攻略/

A：消滅監獄的護衛隊並救出POWs





1、這一關要救出正被押解的POWs(戰俘)，重點在確保解救過程中不能讓POWs死亡，因此時機的配合很重要。一開始立刻把基地裡的四名飛彈兵送去佔領A處的旗幟與碉堡，輕坦克則在後方護衛；那四名輕步兵則派往西南方佔領旗幟B處與C處的旗幟，一路佔領到D處的機器人工廠與E處的機場。



2、三名建造機器人派一名在基地東北方建機器人工廠，不斷生產飛彈兵，第二名跟著那四名輕步兵建造碉堡穩固陣地，第三名則到A處幫忙維修碉堡。不久後敵方押解POWs的大隊就會經過A處，讓防守的兵力幹掉護衛隊，我方就可以控制POWs了。在攻擊的過程中千萬不要讓POWs受傷，救出POWs後把他們往基地後方送。



B：安全的保護POWs到空中運輸的撤退點

3、接下來在A處再多建一座碉堡穩住基地，然後建造兩座車廠，大量生產迫擊砲坦克與飛彈兵集結在A處。

4、累積一定兵力後，先派遣一小隊佔領F、G、H三個旗幟，並在G處旗幟北邊橋頭與H處西邊的橋頭建造碉堡或砲塔來防禦，如此河流以南區域便全歸我方所控制了。

5、派A處所集結的大量部隊往敵方基地進發，可以先剷掉東南邊的POW營帳，佔領下方的機棚後繼續往北前進，清光I、J、K三處的敵方基地後，直接搗入L處的直升機場，摧毀該處駐守的部隊。

6、最後帶著POWs來到直升機場，讓他們搭乘運輸機離開。



4、隨著兵力的增多，慢慢將防守線推到J處的要道，再派員佔領K、L兩處的旗幟並守住L北邊的缺口，隨後把所有的兵力集結在J處。

5、等集結足夠的兵力，一舉攻下M處的敵方基地，繞過東邊的橋樑後，可以找到位於N處的審問所（也可以由J處直接往東殺過去）。

C：救出Zod並夷平審問所

6、派一名工程師佔領審問所，便可救出Zod並引爆審問所。

D：從東北邊的直升機坪撤離Zod小隊

7、先摧毀O處直升機棚旁的砲塔，然後把Zod帶到東北邊的直升機坪，讓他登上來迎接的直升機。



E：佔領或摧毀所有敵人的工廠與指揮站

8、最後摧毀地圖上所有敵方的基地設施，便可順利過關。



第14關 The Red Mile

難易度：☹



過關攻略/

A：救出存活的POWs

1、一開始立刻把兩名飛彈兵配上一名建造機器人送上APC，運往A處佔領旗幟，然後在A處興建一座飛彈塔，並將飛彈兵留下協防，再讓APC回基地。



2、讓基地的機器人工廠開始生產飛彈兵，然後把所有的攻擊部隊編成一隊，往南方的B處進軍；先勦掉該處入口的兩座碉堡，再把部隊拉近去清光附近所有的敵方部隊，隨後派工程師來佔領這裡的建築物。一路讓部隊往東邊，打爆C處的砲塔並佔領旗幟，並摧毀南邊的橋樑。

3、讓第二輛APC運載一名建造機器人與剛生產出來的三名火箭兵，前往D處佔領該處的旗幟，同樣在該處建造飛彈塔來協防。

4、派一名建造機器人搭乘APC從主基地往南，來到E處的小島，佔領小島上的旗幟，並在小島上建造砲塔與飛彈塔。

任務目標/

A：救出存活的POWs
B：扣押CCTV的影片



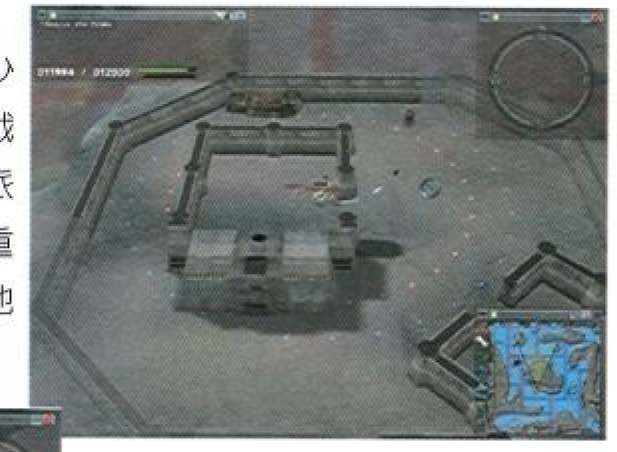
5、派建造機器人在C處橋頭造一座碉堡並進駐飛彈兵，不斷讓B處的基地生產迫擊砲坦克與飛彈兵，並全部集結到C處，防守由南方源源不斷攻過來的敵人。記得C處東邊也要建造砲塔和飛彈塔，而兩個基地周圍都要佈滿飛彈塔，防止敵方直升機源源不斷的偷襲。



6、派建造機器人到船塢修復，然後大量生產砲艇，防止等一下敵方驅逐艦的突襲。慢慢的累積兵力，第一階段累積的兵力以飛彈兵、中坦克與迫擊砲坦克為主，這時敵人有時會用飛彈攻擊基地，所以最好能建造一座反飛彈站。

7、一旦兵力累積到一定程度，帶著大軍從C處往南過橋，朝F處的敵方基地進軍。讓坦克與迫擊砲坦克做主力，飛彈兵在後方支援並防空，剛剛生產的砲艇最好也能來支援。攻下F處的旗幟後，在F處東南方的峽口再建造碉堡來防守並整備部隊。

8、補足兵力後，讓F處的部隊繼續往東北方推進，佔領G處的旗幟並在此設碉堡防守。



9、回基地開始建造機場，至少建造兩座以上，然後開始大量生產戰鬥直升機，至少要生產十架以上；派這隊直升機清光H處大島的飛彈塔、重機砲與部隊，一有損傷就立刻回基地修復。

10、清光所有H處的敵方武力後，生產一部運輸機，讓戰鬥直升機打破H處島上監獄的圍牆，再救出裡面的POWs，讓他們先佔領島上的旗幟，再搭乘運輸機回基地。

B：扣押CCTV的影片



11、派所有的戰鬥直升機，聯合G處駐守的我方地面部隊一起往I處前進，清光I處所有的敵基地設施後，到G處摧毀敵方主基地，再派工程師佔領主基地西南方的電視台後，讓一名士兵進去拿取影片，接著讓這名士兵與剛剛救出的POWs登上停機棚上的直升機，便可以過關。

第15關 As Seen on TV

難易度：

任務目標/

A：佔領一座全球的通訊塔
B：將CCTV的影片轉播到ZNN的電視中心
C：摧毀所有干擾傳送的通訊塔

過關攻略/

A：佔領一座全球的通訊塔

1、先把所有動作快的步兵派去佔領較遠處的旗幟，讓四名輕步兵與一名建造機器人去佔領A、B兩處的旗幟，讓建造機器人留在A處建造機器人工廠生產飛彈兵，其他的輕步兵則到B處北邊把橋破壞掉。



2、基地裡的飛彈兵與輕坦克往北走，先佔領C處的旗幟與車廠，然後前往D處炸毀橋樑。不斷的在基地裡的機器人工廠與剛佔領的車廠生產部隊，累積一些部隊後清光E處敵方部隊，然後佔領該處的旗幟和通訊塔，再派建造機器人在D、E兩處建造碉堡並進駐飛彈兵。



3、這時A處的飛彈兵應該不少了，派四名進駐B處的碉堡，然後讓建造機器人在A處橋頭建造碉堡協防；有時西北方會有敵方的直升機或部隊攻過來，要利用剛生產的飛彈兵好好來應付。

4、等集結一定數量的部隊後，清光F處的敵方部隊，派基地裡的Lasser佔領並進駐該處的通訊塔，便會開始倒數計時。

B：將CCTV的影片轉播到ZNN的電視中心

5、影片需要五分鐘的時間來轉播，不過轉播到剩四分鐘時，會受到敵方通訊塔的干擾而暫停，此時目標改為摧毀敵方通訊塔；這時開始建造機場，至少建造三座以上，大量生產戰鬥直升機。



C：摧毀所有干擾傳送的通訊塔

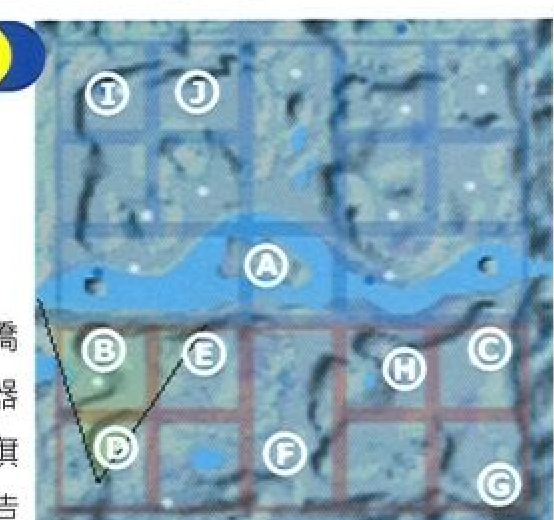
6、等直升機生產十多輛後，派直升機依序摧毀G、H、I的通訊塔，記得時常回來機場補充彈藥並修復機身。摧毀所有通訊塔後，等倒數計時結束便可以過關。





第16關 Peek-a-Boo

難易度：



任務目標/

找出並滲透入情報設施

過關攻略/

1、先派所有的車輛來到A處摧毀橋墩，所有基地裡的機器人帶著建造機器人，分別往前佔領B、C兩處的橋墩和旗幟，並讓建造機器人在這三個橋頭前建造防禦塔，並多建幾座機器人工廠生產飛彈兵進駐。

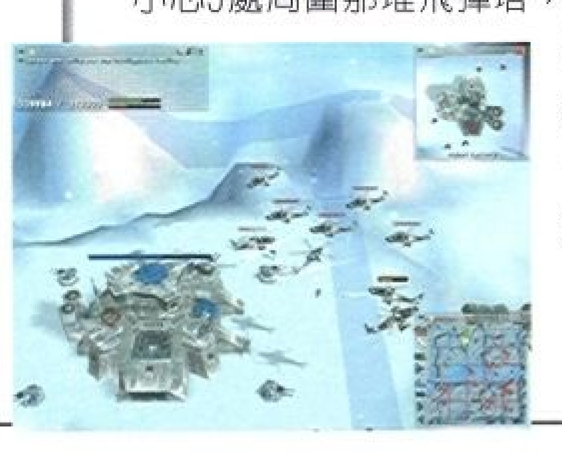


2、派其他的機器人佔領D、E、F、G、H的領地，並在G處的直升機棚生產戰鬥直升機。

3、多建兩座機棚來生產戰鬥直升機，再讓直升機前往各據點與飛彈兵協防，不要生產太多的車輛。



4、等累積一隊的直升機大隊，直接清光I、J兩處的敵方基地，受損傷就回來維修。留下J處的情報設施，派工程師佔領後滲透進去即可。小心J處周圍那堆飛彈塔，集結所有直升機的飛彈在第一時間內解決掉。



第17關 Bench Mark

難易度：



任務目標/

A：暗殺Carver／B：找到盒子／C：把盒子帶到撤退點

過關攻略/

A：暗殺Carver

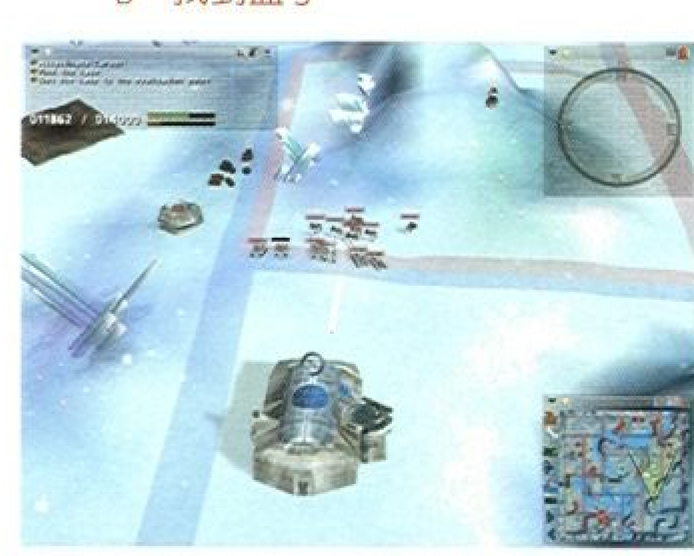
1、這關的重點同樣是搶橋頭堡，一開始立刻要派基地裡三名最快的輕步兵分別佔領A、B、C三區的旗幟，尤其是C區的旗幟越早佔領越好，可以先派三輛吉普車先到C處的橋頭把橋轟掉。佔領後各區後，分派一名飛彈兵駐防敵方直升機襲擊，並派其他的部隊支援轟掉橋頭，防止敵人進逼過來；然後讓建造機器人在橋頭各建造一座防禦塔，在附近建造機器人工廠生產飛彈兵送進去防禦，建造防禦陣地後讓敵人修橋送部隊過來送死。



2、其他的士兵在前往三處支援時，可以順便佔領關卡西邊其他的領地，四處會有一些威力強大的飛彈車可以奪取，奪取後立刻派往橋頭協助防禦。

3、在A與C處各集結一股軍力，並分別建造機場生產直升機，先派A處的部隊過橋打下D、E處的旗幟，讓直升機清掉F處附近的重砲後，大軍前往G處的撤退點，將撤退點打下來。

B：找到盒子



4、讓直升機大隊清光H處的部隊與重砲，讓C處的部隊過來佔領；再派直升機來到I處殺掉碉堡內的Carver，並派士兵過來奪取Carver遺留的盒子。

C：把盒子帶到撤退點

5、將盒子帶回G處，我方的運輸機會過來，讓帶著盒子的士兵上直升機過關。

第18關 Full Metal Blanket

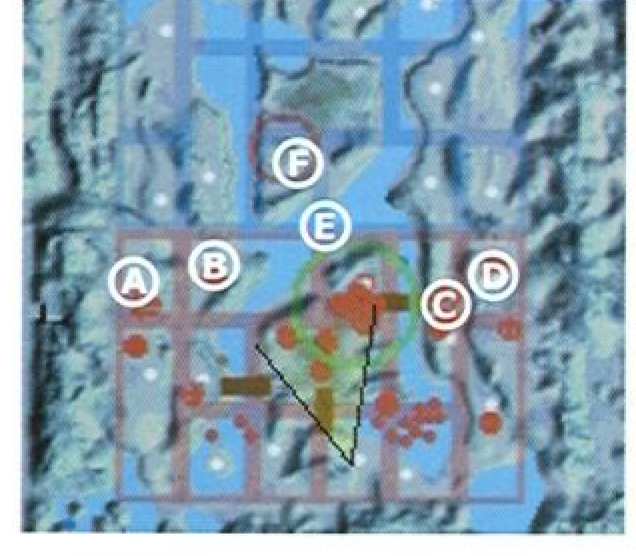
難易度：





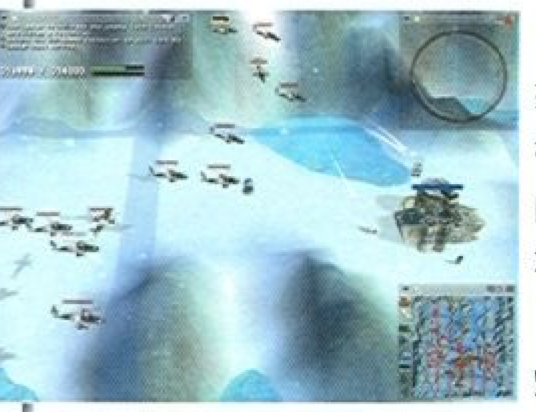
任務目標/

A：派Lassar滲透進敵人的科技中心並綁架一名工程師／
B：把綁來的工程師帶回你的指揮中心／C：Lassar必須存活



A：派Lassar滲透進敵人的科技中心並綁架一名工程師

1、這一關不用搶領地，我方一開始就有A、B、C、D四個據點需要守住，且敵人的攻擊也不會太猛烈。一開始趕緊生產建造機器人，所有的據點都要派一個過去建造守衛塔，而據點下方都建造一座機器人工廠來生產飛彈兵，派他們進入守衛塔協防。



2、所有建築物都開始生產部隊，船廠則按兵不動，把造船的資源拿來多建造兩座直升機棚，大量生產戰鬥直升機，讓所有生產出來的戰鬥直升機派駐在E處中間的海域，對付源源不斷湧來的敵方船艦。

3、一旦戰鬥直升機夠多，聯合巡洋艦先炸掉F處的外牆與裡面的飛彈塔，然後把所有陸續生產出來的戰鬥直升機都派駐在F處。

4、等確定F處守得住，生產一輛運輸機把Lassar載到F處的科技中心，佔領並進入科技中心裡，綁一個敵人的工程師出來感化他。

B：把綁來的工程師帶回你的指揮中心／C：Lassar必須存活

5、把綁來的工程師載回我方基地過關。



第19關 Pass the Parcel

難易度：☹

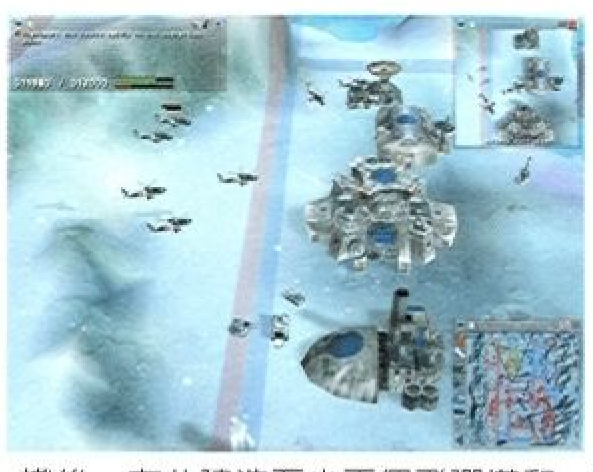
任務目標/

把裝置安全的送到撤退點

過關攻略/



1、派一個輕步兵衝到A處佔領旗幟並摧毀橋樑，建造機器人尾隨在後，佔領沿途的旗幟並在B處建造機器人工廠，然後生產飛彈兵送往A處。



2、讓基地裡的兩輛APC各裝載一名建造機器人與護送的飛彈兵後出發，一部渡河佔領C、D兩處的旗幟，在D處建造防禦陣地，並利用D處的直升機工廠不斷生產戰鬥直升機；另一部開到E處的山腰，佔領這裡的旗幟後，在此建造至少兩個飛彈塔和一座重砲。





3、把基地裡剩餘的坦克與部隊全帶到F處，讓士兵進駐碉堡，協同坦克防守對方的攻擊。

4、在各處累積兵力，並在D處多建造一兩座直升機棚，全力生產戰鬥直升機。一但數量足夠，先往上清勦G、H、I三處的敵方火炮，然後將直升機與部隊佔領駐守這三個地方。

5、繼續累積直升機的數量，等數量足夠後，從I處往東邊前進，摧毀沿途的飛彈塔（敵人數量非常多，要記得時常修復直升機）後，來到J處的撤退點，生產一輛運輸機運載基地裡拿著裝置的飛彈兵，再沿著剛剛的路線將他送往J處，下機後帶他到停機場，登上前來接應的直升機便算過關。



第20關 Ice Spy

難易度：☹

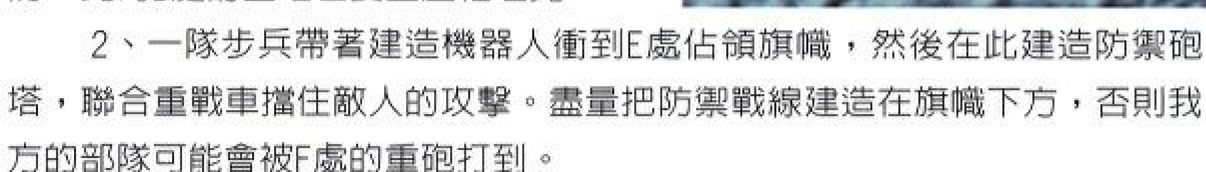
任務目標/

帶Clarke滲透進資料館

過關攻略/

1、先讓A處主基地的建造機器人上直升機，送到C處的小島上佔領旗幟，小島上也建兩座砲塔；然後到D處建一座機器人工廠，在此生產飛彈兵配合防禦砲塔協防。此時B處的基地也要生產輕坦克。

2、一隊步兵帶著建造機器人衝到E處佔領旗幟，然後在此建造防禦砲塔，聯合重戰車擋住敵人的攻擊。盡量把防禦戰線建造在旗幟下方，否則我方的部隊可能會被F處的重砲打到。



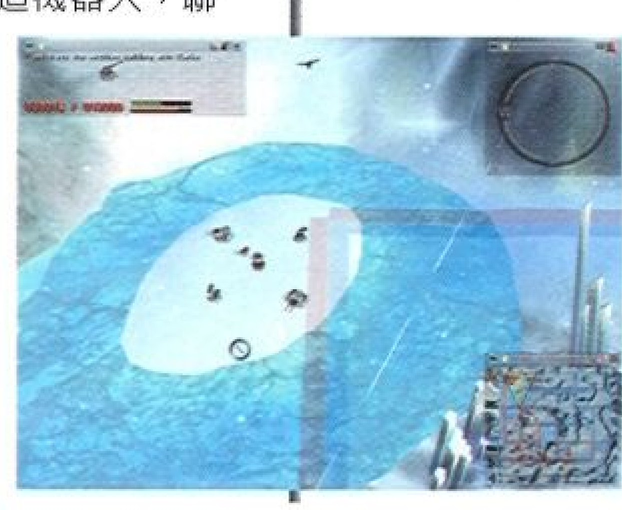


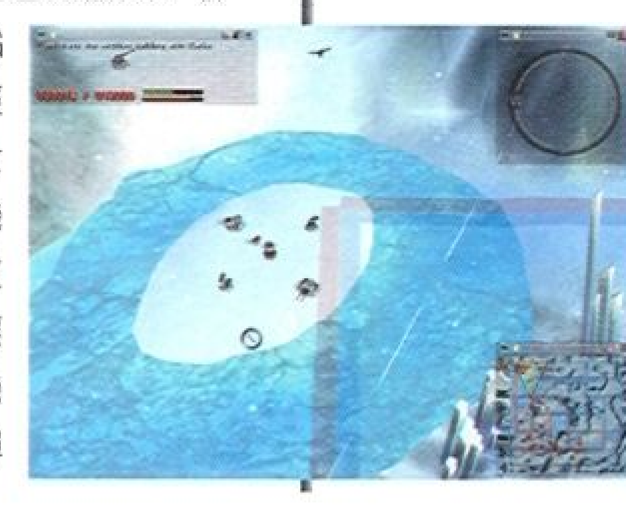
3、第二隊步兵帶著建造機器人，聯合其他的車輛一口氣衝到G處建造防禦塔，讓B處的輕坦克過來支援，並派一名士兵往南佔領H處的旗幟與機器人工廠，生產飛彈兵來支援；其他地方的領地則讓Clarke到處佔領，而建造機器人也要不斷生產，並在所有建築物的旁邊盡量多建造飛彈塔來防禦。

4、一旦佔領I處的旗幟，可以在直升機棚生產戰鬥直升機。可以的話，多建造幾座機棚，因為戰鬥直升機仍然會是本關中最好用的武力。

5、等直升機有一定數量後，派去摧毀J、K、L附近的敵方部隊和砲塔，尤其L右方平台上的飛彈塔一定要先打掉，然後讓G處的部隊過來佔領旗幟。

6、繼續生產大量的直升機，利用機海戰術慢慢蠶食敵方的建築物，打到M處的敵方基地時，要小心威力強大的反飛彈基地，一定要有10輛以上的戰鬥直升機同時攻擊，才有機會把它摧毀掉。





7、摧毀M處的敵人部隊後，只留下資料館來佔領，其他建築全部打掉（包括N處的敵方主基地）。最後把Clarke送進去過關。

第21關 Pier Pressure



任務目標/

A：佔領TransGlobal的先進直升機棚
B：佔領TransGlobal的先進船廠

過關攻略/

A：佔領TransGlobal的先進直升機棚

1、先讓基地A的一名建造機器人與三名飛彈兵，搭乘APC佔領C處的小島，並在小島上建造防禦塔，讓飛彈兵進駐；至於C島南方的G島，則同樣派建築機器人佔領，並在島上建造飛彈塔和重砲。





2、讓基地A聯合基地B的部隊分三隊，分別佔據D、E、F的橋頭，並在橋頭附近派建造機器人建機器人工廠，生產飛彈兵與防禦塔來協防。

3、派工程師到處佔領我方陣地裡的所有據點。敵人的直升機會到處攻擊，所以一定要多生產飛彈兵來防守。

4、在基地A建造三到四座的機場，全部生產戰鬥直升機；讓這些直升機到戰況比較危急的地方支援－尤其敵方船艦必經之路的H河道。

5、生產一隊直升機後，可以聯合我方陸軍，先摧毀I島上的敵方主基地，這裡沒有什麼防空砲塔，要打下來不難。

B：佔領TransGlobal的先進船廠

6、集結大量的直升機，清光J處的敵方基地，但要留下機場與船廠讓工程師來佔領；這裡周圍至少滿佈著六座以上的飛彈塔，因此直升機的數量一定要夠。分別佔領機場與船廠後就可以過關。

第22關 Hawaii Psy-cho

難易度：



A：從監獄裡釋放Horowitz

1、這一關的關鍵在一開始的據點，據點佔得好的話，難度會輕鬆很多。先讓一名建造工程師跟所有的輕步兵上運輸機，送到A處的橋頭佔領旗幟。然後讓對岸的重砲摧毀橋樑，再把重砲賣掉，在橋頭建造碉堡來防守；另外派一名步兵佔領東南方的旗幟，這裡的反飛彈站絕對不能讓敵人得手。

任務目標/

A：從監獄裡釋放Horowitz
B：讓Horowitz安全的撤退



2、讓一輛APC載滿火燄兵，分別放到B、C島上，在這兩個島生產飛彈兵和戰鬥直升機。

3、第三輛APC運載一名建造機器人和飛彈兵來D處的小島，佔領這裡的兩座旗幟後開始建造飛彈塔，再派一名飛彈兵佔領E處的小島。

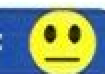
4、基地裡剩餘的部隊分別佔領F處與G處的旗幟，並立刻建造機器人工廠與機場生產飛彈兵與戰鬥直升機來防空。

5、多建造幾座機場，等生產足夠的戰鬥直升機後，先打下H處的旗幟，並派運輸機載部隊過來佔領，然後一路往東打回I處的敵方基地；這裡的監獄裡關著Horowitz，但Horowitz身邊佈滿了炸彈，必須生產一位爆破專家送進去，才能平安的將Horowitz救出。

B：讓Horowitz安全的撤退

6、繼續讓直升機清光J處的防禦陣地，再將Horowitz送到J處的停機棚，登上接運的運輸機過關。

第23關 Phone a Friend

難易度：

任務目標／

讓Horowite進入通訊塔聯絡Keeler。

過關攻略／

1、先派一名腳程最快的輕步兵，佔領A處山谷中的旗幟；佔不到也無所謂，不過佔到的話，整座山谷旁的防禦措施就是你的了！守不住就把他們賣掉，可以換得不少錢。

2、第二部隊來到B處來佔領，並在此建造一座兵營與防禦塔，來防守來自東邊的攻擊。



3、最後一群部隊移到C處佔領高地上的旗幟，又多了一座砲可以協防。

4、讓小兵在西邊的領地四處佔領，佔到不太用的到的砲塔就賣掉，把資源送上前方建造防禦措施。



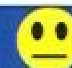
5、在三個前線基地旁都建造機場，大量生產戰鬥直升機來協防。

6、等直升機累積一定的數量，聯合所有直升機清光D處的敵方通訊塔周圍的敵人，並派工程師佔領通訊塔。

7、派Horowite進入通訊塔聯絡Keeler。



第24關 Shore Thing

難易度：

任務目標／

摧毀蛇島岸邊的指揮中心

過關攻略／



1、這一關比較難處理的是敵方的船艦，假如我方直升機不足的話，面對驅逐艦幾乎沒有勝算；因此要先守好本島，再慢慢進行跳島攻擊。首先派我方部隊佔領A、B、C三塊領地，並聯合建造機器人佈置防禦陣地，而B、C兩處的橋頭也要打掉。另外D處的我方基地也要增兵協防。



2、立刻在領地C生產戰鬥直升機協防，其他的陣地也都各建一座。A處的船廠先不要建造，節省一些資源。

3、等直升機累積了十輛，派直升機聯合地面部隊先摧毀E，F兩處的敵方陣地，然後派兵在山頭佈署重砲攻擊經過的船艦。



4、接著開始進行跳島戰術。讓APC載滿建造機器人，先派直升機來到G處島上清除敵人並守住，然後讓APC過來放兩個建造機器人，在島上建造重砲與防空砲後移到下一個島，記得遭遇敵方攻擊時要派機器人加以修復。



5、在H、I、J、K、L、M六座島上如法炮製，將敵人基地周圍的島嶼全部佔領起來，然後大量建造機場來生產戰鬥直升機。



6、累積20輛以上的戰鬥直升機，直接衝到敵方N處的基地，不要管其他的部隊與防彈塔，一口氣把指揮中心轟掉就過關。

第25關 Storm in a Teacup



難易度：

任務目標/

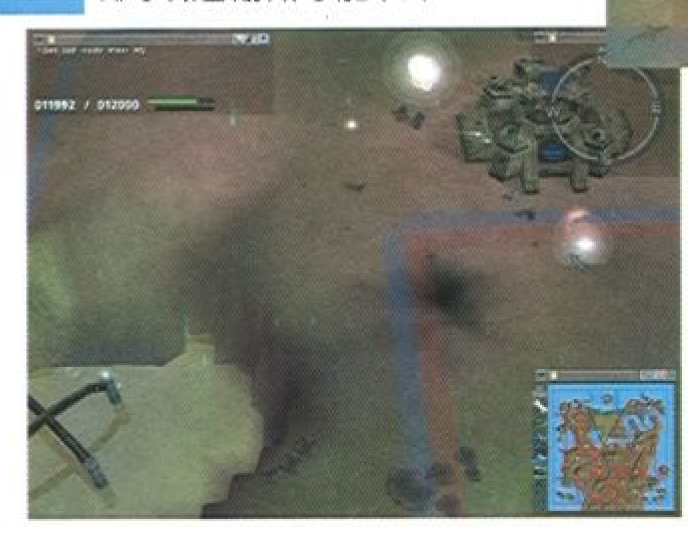
把Zod送進毒蛇司令部

過關攻略/

1、一開始立刻把間諜往北方送，能佔多少旗幟就佔多少旗幟，尤其是沒有駐軍的地方，就算被敵方士兵佔回去也無所謂，再搶回來就可以了；不過千萬不要在有駐軍的領地佔領旗幟，否則會被敵人當場隔殺。

2、在間諜的幫助下，我方不用再辛辛苦苦地搶領地，只要慢慢擴張即可。一開始將所有兵力集中再A、B兩處，C處能佔領下來就佔領，打不下來也無所謂。在這裡兩個地方建造防禦措施，當然也要各建一座機場生產戰鬥直升機協防。

3、其他地方的領地，派基地裡現有的部隊去佔領，其中D、E、F這三個領地必須要派APC或運輸機才能攻下。



4、生產大量生產直升機準備攻擊，尤其G處的重砲與飛彈塔一定要先打下；為了減少我方的損傷，可以考慮使用間諜與震波車來攻擊。方法是讓間諜移往敵方H處的主基地，來到G處的砲塔，讓震波車在B處鎖定砲塔，然後趕快把間諜撤離，數十秒後你就可以看到敵方一大片被夷為平地了！不過使用震波車時，小心不要摧毀司令部，否則會導致任務失敗。





5、在戰鬥直升機、間諜和震波車的交互運用下，我方可以一路打下I、J的敵方基地；來到H處的主基地時，同樣先讓震波車來炸，而直升機保護震波車，大肆破壞後派直升機清勦殘兵敗將即可。

6、清光主基地後，派工程師佔領司令部，然後把Zod送進去過關。

第26關 A to Zed

難易度：

任務目標/

A：滲進研究設施
B：進入情報工廠取回敵人的作戰指令
C：把指令帶回你的司令部來破解TransGlobal的作戰計畫



過關攻略/

1、這一關的地形比較好守，一開始先派動作最快的輕步兵衝到A處，中坦克尾隨在後，建造機器人與飛彈兵則登上APC跟進。到該處立刻摧毀橋墩，並開始建造防禦陣地；假如來不及佔領A處的旗幟，也可以先駐紮在B處，再慢慢往北打。



A：滲進研究設施

1、這一關的地形比較好守，一開始先派動作最快的輕步兵衝到A處，中坦克尾隨在後，建造機器人與飛彈兵則登上APC跟進。到該處立刻摧毀橋墩，並開始建造防禦陣地；假如來不及佔領A處的旗幟，也可以先駐紮在B處，再慢慢往北打。

2、另外派一群比較少的部隊來到C處，佔領旗幟並摧毀橋墩，然後同樣在此建造防禦陣地，敵人不太會從這裡進攻，因此只要建造一座守衛塔並放入飛彈兵即可。

第27關 Bomb Voyage

難易度：

任務目標/

摧毀所有TransGlobal的製造工廠

過關攻略/

1、我方基地分為A、B兩處，其中B處有個傳送站，我方可以在其它地方再建造另外的傳送站來傳送部隊；不過傳送站不便宜，最好等到資源足夠再說。先派B處所有部隊前往C處搶旗子，只留下一個飛彈兵防空；再讓一名A處的建造機器人前往B處建機器人工廠來支援。



2、在A處的我方部隊兵分兩路，一小部份沿路佔領旗幟，來到D處佔領旗幟後在此建造防禦陣地；另一小隊往西過河來到衝到E處，盡可能佔到E處的機場，之後能佔多少領地就算多少。



3、開始在C、D、E三處佈署防禦陣地，其中C處河邊的重砲與飛彈塔守不住就賣掉，而我方的部隊也盡量不要靠近河邊，以免遭受艦砲攻擊；等C處部隊累積到一定程度，先往北打下F處附近的製造工廠。摧毀時小心不要讓部隊靠太近，否則震波會傷害到我方部隊。



4、繼續生產戰鬥直升機，派十架左右清光G處附近的敵方工廠；然後讓E處的我方部隊慢慢往北推進，多生產一些震波車，最後聯合直升機摧毀H處的敵方工廠過關。





3、D處與E處都可以興建船塢，但先把資源投入防禦陣地與建造機場，然後讓直升機協助A、C兩處防守，小心對方的驅逐艦。

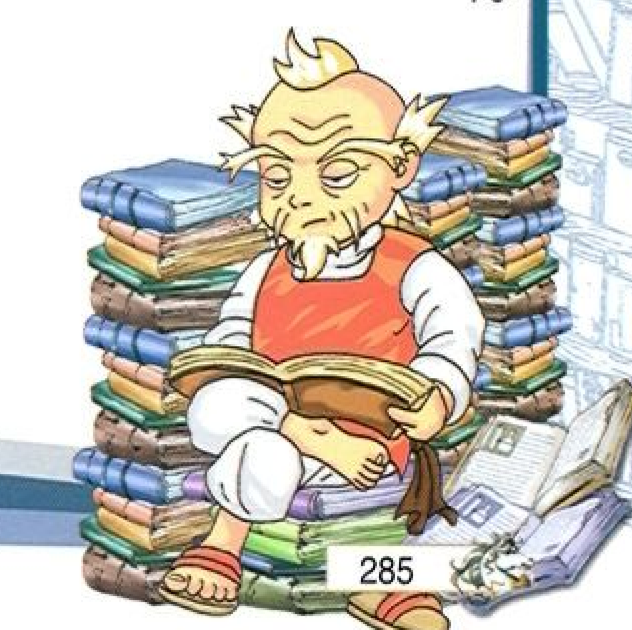
4、一旦累積足夠的直升機，先攻下F處的敵方基地與船廠；在此派步兵進駐，建造機器人工廠和車廠，開始生產間諜和震波車。

5、先在F處生產一個工程師，然後生產一輛運輸機過來接應。利用直升機掩護震波車打下G處的基地，小心不要波及情報工廠。一旦間諜成功滲進基地，會開始從五分鐘倒數計時。

B：進入情報工廠取回敵人的作戰指令／C：把指令帶回你的司令部來破解TransGlobal的作戰計畫



6、在五分鐘內清光基地G裡的敵方部隊，派工程師佔領情報工廠，並坐上直升機送回基地；要把情報送回司令部，所以動作一定要快，否則時間一到，建築物便會爆炸而導致任務失敗。



第28關 Double Bubble



難易度：

任務目標/

A：摧毀TransGlobal的空軍基地
B：摧毀TransGlobal的海軍設施
C：摧毀敵人的指揮中心

過關攻略/

A：摧毀TransGlobal的空軍基地

1、一開始先讓建造工程師上APC，另一個建造工程師聯合所有的飛彈兵登上運輸機，讓運輸機在直升機的護衛下衝到A處，佔領旗幟並建造防禦塔，把所有的飛彈兵都裝進去；APC則帶到B處的小島，讓建造工程師下車建重砲和飛彈塔，另一輛APC則運載雷射兵前往A處支援。

2、派基地裡其他部隊四處去佔領旗幟，把坦克集中到C處摧毀橋墩，然後派建造機器人載此建砲台；射程較長的重坦克則全部派到D處，應付等一下過來的敵方戰艦。



3、讓建造機器人盡快在D處建造重砲，並且在基地裡至少建造三座機棚生產戰鬥直升機協防。直升機主要的佈署地點在D處東南方，其他A、C兩個防禦陣地也都要派直升機支援。

4、等防禦妥當，讓直升機做先鋒，開始從A處往東北方推進；陸續佔領E、F、G三處旗幟，並在F處西北邊的橋墩與G處北邊的隘口建造砲台來防守。

5、在主基地生產震波車和間諜，開始往H處的空軍基地進軍；讓直升機保護震波車，間諜進去探勘，然後用震波車逐一震爆H處的空軍基地。



B：摧毀TransGlobal的海軍設施



6、同樣在F處建造車廠生產震波車與間諜，然後隔岸清掉I處的海軍基地。

C：摧毀敵人的指揮中心

7、最後聯合H處與I處的部隊，一起摧毀J處敵人的指揮中心過關。

第29關 Home Improvements



難易度：

任務目標/

A：找到並支援駐防地要塞
B：確保駐防地要塞的指揮中心完好無缺
C：撐20分鐘等待大量援軍部隊的馳援
D：一旦援軍抵達，剷除敵方的指揮中心



過關攻略/

A：找到並支援駐防地要塞

1、一開始我方會有一堆輕坦克降落在A處，把他們全部移往B處的我方基地；沿途若遇到敵人就派一個往基地衝，其他坦克集中火力來反擊。



B：確保駐防地要塞的指揮中心完好無缺

2、一到達我方基地，立刻賣掉指揮中心周圍的四座砲塔，因為等一下基地除了碉堡以外的防禦措施都會被感染，還不如趁沒被感染前儘早賣掉；因此基地這堆建造機器人一定要好好保護，因為死掉後就不能再生產了。



War and Pieces

難易度：

任務目標／

在我方護盾失效前摧毀敵人的議院

過關攻略／



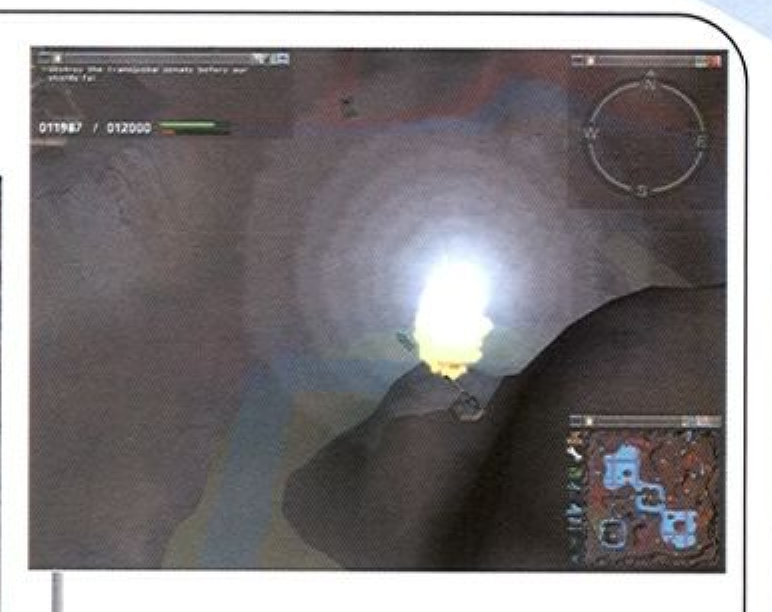
1、我方的部隊分別在A、B兩處，派A處的部隊衝到C處據守，B處的部隊則至少要衝到D處，其他的據點分別派小兵去佔領；小心敵人的直升機偷襲，盡量讓飛彈兵散佈在四周。



2、在B、D兩處佈署防禦陣地，然後派APC載兩名飛彈兵與一名建造機器人，來到E處小島佔領並建造飛彈塔與砲塔，敵人的APC沒多久就會衝過來，讓飛彈兵來對付。



3、在B、D兩處不斷增兵，尤其兩邊最好各自有兩個機場生產戰鬥直升機，並在兩處船廠生產戰鬥巡洋艦；派D處的戰鬥巡洋艦配合APC，在直升機的護航下佔下F處的小島。接著兵分兩路，一路由B處繞過G處往南進攻，以直升機和戰鬥巡洋艦當主力部隊，打完敵方設施後，派我方士兵佔領，一直打到H處為止，另一隊則繞過I處往西打到J處。



4、這時我方會派運輸機送來援軍，裡面會有震波車，配合自己生產的震波車繼續從H、J往K處進攻，一路炸到K處的下方；先派間諜登上山頂確定議院的位置，然後讓震波車摧毀周圍的飛彈塔，最後派護衛的直升機摧毀議院過關。



3、將四個角落碉堡裡的士兵全部徹出，只留下火箭兵和雷射兵，其他全派出去佔領區域，尤其地圖周圍的區域一定要先佔領，一佔領完趕緊去佔領其它地方，遇到敵人就快跑，就算被佔回去也無所謂；基地裡的火箭兵和雷射兵平均分配在四個碉堡中，每個碉堡至少都要一個火箭兵。



4、派建造機器人把碉堡修好，每個碉堡多派一名戰車協防，然後多建兩座機器人工廠，並在我方指揮中心上下各建一座碉堡。讓兩座機器人工廠生產飛彈兵補充到碉堡裡面去，另一座機器人工廠生產至少兩名間諜，到處去佔領領地。佔領時小心周圍有無敵人或砲塔，否則會遭到攻擊。

C：撐20分鐘等待大量援軍部隊的馳援



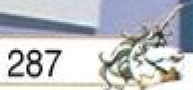
5、敵人會不斷派人從四角來襲，一被攻擊立刻讓建造機器人來修復碉堡；若間諜有四處去佔領領地，我方資金便會較為充足，這時開始建造兩座以上的機場生產戰鬥直升機來協防。等20分鐘過去後，我方就會有一堆部隊抵達。

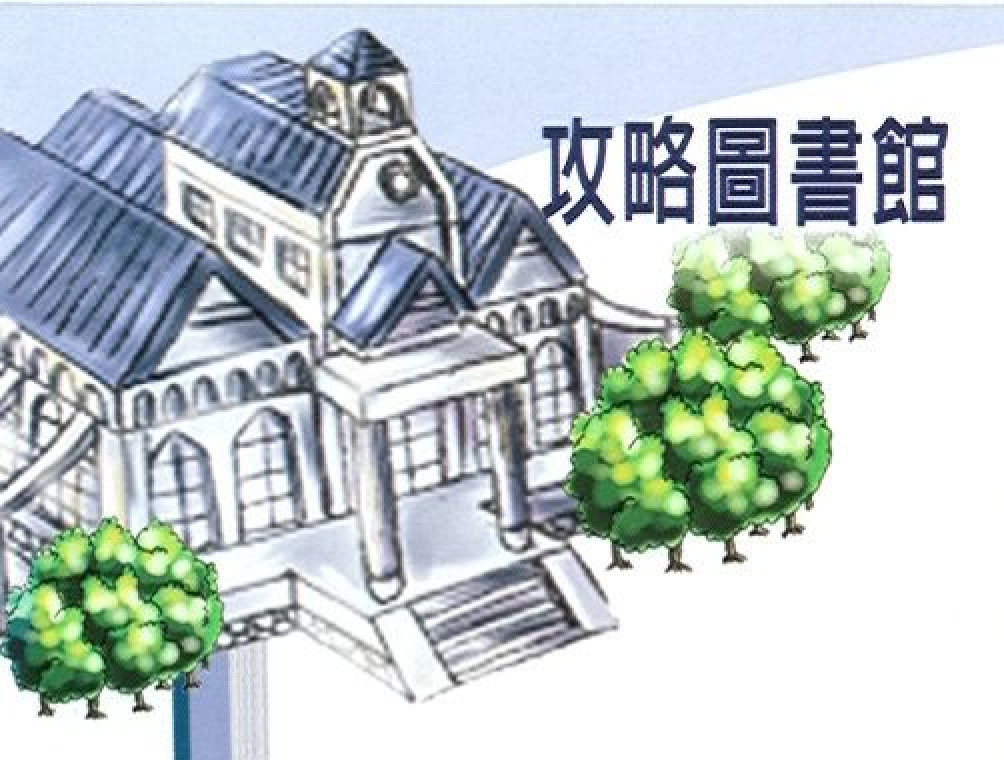
D：一旦援軍抵達，剷除敵方的指揮中心

6、在我方援軍抵達後，敵人會開始派震波車前來攻擊與飛機前來攻擊，一不小心就會損失慘重。這時要不斷生產戰鬥直升機，把機場的集結點設在C處的敵方必經之路，且確保這裡的直升機數量充足　，絕對不能讓敵人的震波車通過。

7、接著派我方援軍的震波車摧毀D處的敵方基地，然後派飛彈兵每兩人一組佔據所有西南邊的領地；而東南邊的領地在直升機摧毀E處的砲塔後，也可以開始派兵來佔領。

8、等直升機累積到一定數量，掩護間諜與震波車震爆F處的敵方指揮中心過關。





特勤機甲隊4

關卡戰術解析

遙遠的宇宙中，歐姆尼聯邦和薩費爾特共和國始終爭戰不休，一場決定性大戰的爆發，使得一群身負宇宙和平使命的美麗dolls必須擔起保衛家園的重責大任，故事也因此而展開……。

日本工畫堂出品的《特勤機甲隊》系列，在日本一直是頗受歡迎的超人氣作品，然而也一直維持著"有點"難度的風格，雖然關卡數不多，但是不花點功夫可是不行的，卻不外是一種挑戰，破關後的驚喜更是無以言喻喔！

學者 Rebecca

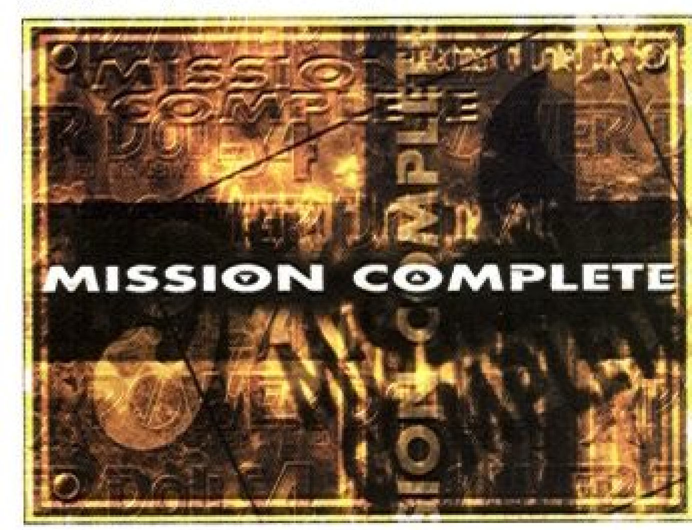
作戰前簡報

《特勤機甲隊4》這次共有13道關卡，雖然每一道關卡的任務都不一樣，也各有特色，但為了遊戲進行順利，有幾個共通點可是不能不注意的喔！



1.從未碰過《特勤機甲隊》系列的玩家們，一定會被遊戲最先的人員配置、武器和運輸工具名稱給搞昏了頭，不知該從何下手。

首先，一定要先瞭解所指派進行任務的狀況和地圖；接著要好好注意每個任務前的所有重要提示，再到人員配置名單中編配人員組成小隊。在選擇所要搭乘的loader和運送工具，以及如何配置適合該關卡的武器配備，都要留意前面的任務說明，裡面會有重要的提示喔！最後要慎選我方部隊降落的地點，這往往關係著這場戰役的成敗。



2.《特勤機甲隊4》有個特別之處，即是前面的任務尚未完成，也可繼續進行下一個關卡；但要注意：若最高指揮官諾安・裴爾死亡或任務成功率太低，還是會難逃game over的命運喔！

3.在地圖上發現有黃色區塊的地區時，通常都代表著此地有特殊事件，要過去調查一番。



4.只要有餘力，儘可能在每一關任務中讓最高指揮官諾安・裴爾多消滅一些敵人，賺取多一點的經驗值；如此一來諾安・裴爾才能夠升職，而其他的dolls（諾安・裴爾的屬下）也才會有機會再往上晉升。

5.遇到森林地形時，要善用加農炮和導彈系的武器，但因為加農炮的威力不大，建議多配備一些導彈（附帶一提：機型XB-10可裝備更多導彈）。



6.要注意敵人的M8SC（敵方偵查部隊），此種偵查部隊可遠遠察看到我方行動，必須趁早消滅之，以避免敵人發現我方行蹤而大舉來襲。

關卡戰術詳解

第 1 關 Left alone



雖然這是遊戲中的第一道關卡，但是可別太小看它；筆者為了過此關，可是費了不少苦心喔！

【任務】

薩烏斯．渥吉尼亞州的尼斯地區的135輸送中隊遭受襲擊，我方部隊必須要去支援，並讓其順利撤退。

達成任務方式有二種（擇其一）：

1. 讓我方80%的車輛部隊退守到區域之外，之後我方部隊再行撤退。
2. 在限制時間內將敵軍全數消滅。

【我方部隊編制】

本關分派成員共8人，部隊編制分成地上部隊6人、航空部隊2人。

【配備】

此關不用特別在意配備的問題，儘管挑選自己喜歡的；把握一個原則，只要均等地將X5+、X5+C、X5R編組即可。

【作戰策略須知】

本關的敵人大致分佈在橋的兩側和散佈在城鎮四處，在前進索敵時，四周的樹木也是不錯的障蔽物，可以好好利用。



我方軍隊的任務是援救位於敵陣中的第135輸送中隊，但由於薩費爾特軍的GT-1、GT-4部隊很接近第135輸送中隊，因此輸送中隊會很容易被敵人消滅；為避免此種情況，小隊必須要派遣一個部隊到敵中央保護，特別是位於 X：76、Y：8的輸送車，因為和位於 X：78、Y：10 的M8SC很近，所以也加倍危險。



在對付薩費爾特軍的這段期間內，先讓最東方的兩台運輸車按兵不動，剩下的六台運輸車則移動到橋的東側。

當我方部隊將城鎮中的薩費爾特軍掃蕩完畢之後，再把最東邊的兩台運輸車移動過去到橋的東邊；而當破壞位於東側河川橋的南北側的賽費爾特軍的車輛之後，輸送中隊便可朝西方移動，並離開此地圖。

其實任務只要在所有部隊到達西方之後就可結束了，可是若要讓角色的能力值成長的話，大可以等待薩費爾特軍的援軍到來之後再消滅他們，這樣也可賺賺經驗值。

【過關後的補充人員／兵器】

過關後會增加地上部隊3位，航空部隊2位，沒有新兵器。



■本關地圖

這是一個東西向的長條狀地圖，在地圖的西側有一條南北向的河川；在地圖中央延伸至東方是較為平坦的地勢，屬於城鎮地區，至於135輸送中隊就混雜在城鎮地區其中。

重點提示

注意要降落在適當的位置（筆者是降落在橋的東側，掃蕩完橋兩側的敵人後再行東進）不要一開始就讓輸送中隊先過河，因為橋的兩側都有敵人埋伏，為避免在過橋時被攻擊，最好先消滅這些敵人後再過河。必要時，善用煙霧彈也會有不錯的效果。



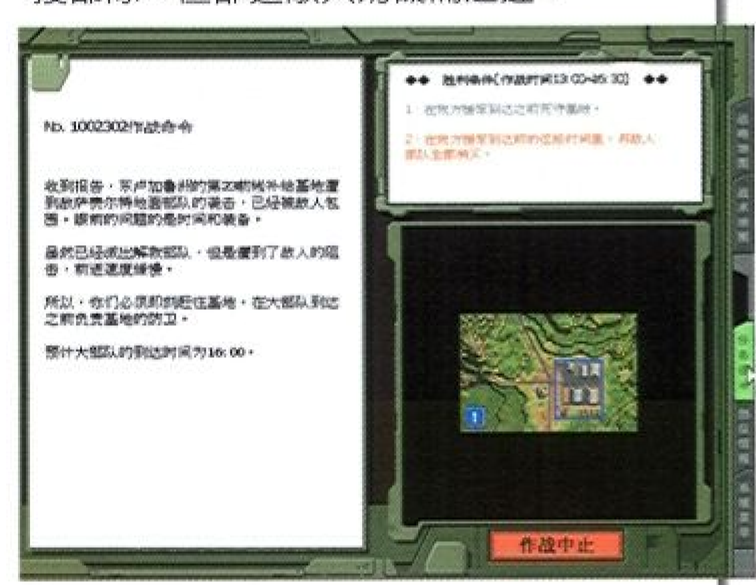


第 2 關 sledge hammer

薩費爾特軍隊的猛烈突襲，著實讓人措手不及！

【任務】

位於東魯卡魯州的第23前線補給基地被薩費爾特的東側軍所襲擊，現正陷於被包圍當中；雖然我方已經派出了救援部隊，但卻遭敵人妨礙而延遲。



本關的目的就是要讓我方部隊快速地達到此基地，並防衛之。我方援軍預定到達時刻為16：00，所以無論如何都得撐到那時候。

達成任務方式有二種（擇其一）：

1.我方援軍到達之前死守基地。

2.在我方援軍抵達前將敵方部隊全數殲滅。



■本關地圖

這是一個略朝東西向擴展的地圖，第23前線補給基地就在地圖中央靠近東方的地方。地圖的西北、北方、東南地方為山丘地形，西南方為平地，在地圖的西、北、南方皆有通往基地的道路。

【我方部隊編制】

本關分派成員共13人　，可用9個人編成3個Loader小隊；此外還有兩台車輛、兩台戰鬥機、一台輸送機可以編成。這是首次出現高高度輸送的這種方式，不過不用太在意就是了。

【配備】

此關只要隨玩家裝配自己喜歡的兵器就好，但要注意的是最好平均分配X5+、X5+C、X5R。

由於對方有直升機，最好帶著對空準度與火力強大的武器為佳。

【作戰策略須知】



我方部隊一接近補給基地的圍牆，就可以和守備隊對話了；接著守備隊就會成為我方的部隊。由於這個作戰僅能選擇由高高度降下，因此若降下位置的不同，戰略方式也會隨之改變。

由於我方部隊降下之後，守備隊便會遭受敵方攻擊，所以在Loader部隊中，最少也要派出一個小隊去接觸補給基地，並讓守備隊納入我方的指揮之下，再將由西方和北方攻擊而來的敵人殲滅即可。因為有一些敵人不會主動攻擊，所以要全數消滅他們的話，就用索敵系統找出他們並全數破壞吧！補給基地有物資，有需要的話就盡情使用吧！



事實上，即使本關的守備隊被全滅了，作戰也不會因此而結束，還有敵人即使入侵補給基地，也不會破壞基地；換句話說，不用特意保護守備隊與補給基地，只要我方的Dolls不要被全滅，作戰就算成功了。

【過關後的補充人員／兵器】



過關後會增加地上部隊3人、航空部隊1人，新兵器則有X5S和CP3和SMG。

重點提示

從這關起，敵方開始有直升機攻擊囉！越快將直升機擊落，對我方越有利。本關盡量死撐，時間一到，勝利就會是你的（若打不過敵人，可利用煙霧彈等武器來阻擾敵人行動）

第3關 fox-tale

特勤機甲隊內部常常會有事件發生，多半與Dolls之前的成員有關。

【任務】



我方的士兵被敵方拘留在西卡力阿力某個都市的俘虜收容所內，我方必須於時間之內將士兵救出。

達成任務方式有二種（擇其一）：

1.在時間之內將俘虜全數救出（使用基地的卡車），再由脫離點離開。

2.在時間之內將敵方部隊全數殲滅。

【本關地圖】

地圖的形狀接近正方形。在地圖的東部有個基地，地圖的西半部份是個小丘陵，收容所就在丘陵的中央，地圖的東半邊則為平地。



【我方部隊編制】

此關有6個成員，共有兩個Loader小隊。此關不會有空中與車輛的支援。

【配備】

本關要平均分配X5+、X5+C、X5R。由於收容所被山丘所包圍，建議裝備R兵器（加農炮或散彈砲等）和探測器，會比較容易遂行任務；擅用煙霧彈的話，也會有不錯的效果。還有敵方有直升機，因此也要記得帶著對空準度和火力較高的兵器。

【作戰策略須知】



只要接近基地，就可和我方部隊對話，接著部隊便會納入我方的指揮之下。因為收容所在山丘上，又加上附近的樹木相當茂盛，所以索敵困難度高，僅能以一邊進行警戒移動搜索敵人，再一邊破壞；即使無法做到，也不要立即接近收容所，因為只要一被敵人發現，敵人就會破壞收容所，任務即告結束。

雖然要花費多一點時間，但最好從北側接近；由於敵方有直升機，若一被發現，就會很麻煩，最好是一發現直升機後，就立即集中火力將之擊落。即使不乘坐卡車脫離，只要將敵軍全滅的話，任務也可成功，因此覺得時間上來不及的話，可將目標改成將敵人全數消滅，也許會簡單得多；至於要救出被俘虜的我方人員，只要將卡車移動到收容所即可。



【過關時的補充人員／兵器】

將會補充地上部隊3人、航空部隊1人。沒有補充新兵器。



■本關地圖

這是一個略朝東西向擴展的地圖，第23前線補給基地就在地圖中央靠近東方的地方。地圖的西北、北方、東南地方為山丘地形，西南方為平地，在地圖的西、北、南方皆有通往基地的道路。

重點提示

由南方接近收容所的話，會被敵方的Loader發現，因此請盡量從北側接近；遇到坦克時，最好先用煙霧彈後，再行肉搏，可降低我方傷害。由於到處佈滿森林，所以搜索上會有困難，要盡量小心；到山頂時要先用探測器偵測敵人，找到後先行消滅，可降低風險。





第 4 關 Take the A-train

這關有以前的成員，若能在降落時與敵方援軍到達之際好好處理的話，就無大礙了。



【任務】

位於賽拉克工業地帶西部的敵方鐵路基地，預計明日13：25時將有攜帶重要機密的貨物列車經過。此關的目的即是前往位於賽拉克西部的哥可斯吉斯自治區，襲擊鐵路基地以奪取重要機密。

達成任務方式必須要符合：

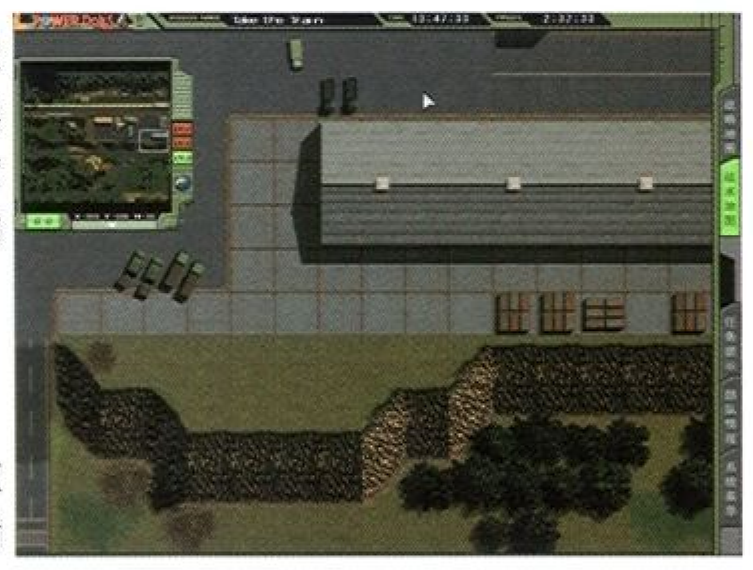
首先，要破壞變電所與控制中心兩方，讓敵軍的列車停在附近的車站；接著調查列車以奪取軍事機密，之後再從脫離點離開。



■本關地圖

屬東西狹長型的地圖。地圖的北方為山丘，其後為平地：變電所位於地圖的西南方，控制中心位於地圖的中央，車站則在北方。

【我方部隊編制】



成員有9人，3小隊Loader人員。有航空支援與車輛支援。這關除了高高度輸送之外，還可選擇通常輸送和強襲輸送。

【配備】

要平均分配X5+、X5S、X5+C、X5R。因為敵方有直升機，最好帶有對空精密和強火力的兵器；為了要破壞變電所和控制中心，記得必須裝備兩個以上的X58高性能炸藥。

【作戰策略須知】



在開始時會和游擊隊對話，之後就會納入我方麾下，然後即可當作我方部隊來指揮。降落之後，即刻掃蕩變電所與控制中心附近的敵人，並裝置炸藥；接著將車站附近的敵人掃蕩光，以防被敵人的援軍入侵。

一旦列車停下之後，就調查貨物以奪取機密；接著一邊對付敵方援軍，一邊離開。由於這次的作戰目的並不是要將敵方全數消滅，因此一定要從脫離點離開。

【過關時的補充人員／兵器】

會增加地上部隊3人、航空部隊1人，新兵器則增加了X5RR。



重點提示

貨物列車所藏的機密是隨機的，沒有一定的規律，所以要好好靠自己的調查囉！同樣的，雖然此關不用將敵人全數殲滅，但有餘力的話，還是多多消滅敵人，練練經驗值吧！

第 5 關 Wkirg place

在此關中，儘可能的不要因為忙於打敵人，打到忘記要找敵方的基地。

【任務】

我方得到了最新情報，得知敵對的游擊隊中最具規模的勢力之一一卡魯阿斯解放戰線的基地所在，希望能夠盡快前往當地，將敵方的基地徹底破壞；若能夠將這個受到薩費爾特支援的組織瓦解的話，對我方戰力會是一個很大的鼓舞。

達成任務方式必須要符合（二擇一）：

1. 將敵方的游擊基地全毀。（共五個基地）
2. 消滅所有敵軍。

【我方部隊編制】

Loader共分3小隊、有9個隊員。有航空部隊支援。

【配備】

要平均分配X5S、X5+C、X5R、X5RR。為了要破壞基地，必須帶著TX58高性能炸藥與手榴彈；即使沒有裝備，也能進入地圖上的基地貨櫃取得，破關不會有問題。多攜帶榴彈砲系列的裝備還是有益處的，除了可以用來破壞基地以外，也能夠用來破壞樹木；因為地圖上的山丘滿佈樹木，所以若有裝備導彈系列的東西的話，可先炸掉樹林，對作戰較有利。



重點提示

應從北方降落，從南方降落的話相當浪費時間，因為從地圖南部的平地降落後，勢必從東側的山丘登上，將遭遇很多敵人，會拖延相當多的時間，因此較不易；若再以逆時針的方向將敵人依序打倒之後，會發現北方的敵方援軍已經等待多時了，打倒他們，就要花掉不少時間和精力。

要注意瀑布中也會出現游擊隊。因為此關地圖佈滿樹木，所以容易跟游擊隊混淆，但只要注意若是遇到敵方基地的話，部隊即無法行走。雖然搜索基地很麻煩但為了過關，請多費一些耐心走遍所有地圖吧！不過此關較為特別的是，即使沒有把基地全數破壞，但將敵方全數消的話，也是可以過關；還有敵方的基地裡頭有放著裝備與彈藥的貨櫃，請有效利用吧！



■本關地圖

屬於南北狹長型地圖，地圖的南半部是平地，有一條河川由北往南流；北方有一個瀑布，地圖北方是山丘。

【作戰策略須知】

即使從北方降落，輸送機也不會被擊落，因此可選擇由北方降落和入侵。一接近地圖中央的瀑布，便會出現要所要調查瀑布的指示；將瀑布周邊的敵人打倒之後，再來應付敵方援軍。將地圖北方的敵軍掃蕩一空後，就開始破壞西北方的基地；調查瀑布之後，就會發現原來此地即是基地，因此要連瀑布一併破壞，之後再以順時針的方向移動，一邊打倒敵人一邊破壞基地，包含瀑布在內的五個基地都被破壞後，游擊隊即會投降。



【過關時的補充人員／兵器】

加入了兩名新的地上部隊成員，這也是最後加入的新隊員。沒有新的兵器 。

第6關 Route208

在這個地圖上只要選對正確降落位置，破關就會很容易。重點在於選對降落位置。



【任務】

對於我國及敵國來說，有一條橫跨東西、地位相當重要的幹線道路—國道208號線，其沿線的台地已經被薩費爾特軍給侵佔了；但為確保我方的輸送路線順利，讓前線的作戰變得更有利，因此非將國道208號線佔據不可。

達成任務方式必須要符合：

破壞敵方的所有砲台，讓敵方失去力量；當任務終了後，便從作戰區域脫離。



■本關地圖

屬於東西狹長型的地圖，地圖的東半部為平地，西半部為台地，國道208號線則由東至西穿越地圖中央。

重點提示

盡量別選擇在東方的平地上降落。

【我方部隊編制】

有四個Loader小隊，共有12人。有航空支援、車輛支援。

【配備】

要平均分配X5S、X5+C、X5RR。由於地形為丘陵，也有相當多的樹木，若裝備導向飛彈的話會比較輕鬆。



【作戰策略須知】



一開始時所有我方的部隊都會納入玩家的指揮之下，聽命於玩家的命令。首先必須選定降落方式與地點，建議最好不要降落在地圖東邊的平地，若由此朝西方前進的話，敵方的炮火與導彈便會朝那兒集中發射，變得寸步難行；只要走錯一步便會全盤皆輸，風險太大。

這裡可以選擇通常降落或強襲降落，當選擇通常降落之際，由於成員們會被分散，無法降落到玩家想要的地點，因此還是選擇強襲降落為佳；至於降落的位置，則選擇南端靠西邊最高的山丘上及西北角的山丘上，而行進路線則是從南方及從西北方，先後的順序不拘。降落的位置盡量選擇在地圖邊緣，如果讓輸送機飛到地圖中央，就一定會被敵軍擊落。



雖然在山丘上降落後，仍會遭遇許多敵人猛烈的攻擊，但只要能夠熬過這裡，接下來就可以輕輕鬆鬆地一邊探索敵人一邊破壞。破壞完6台砲台之後，任務就算結束，接著便可從東方脫離，但如果時間上夠充裕的話，最好將所有敵人全數殲滅；因為敵人全滅的話，不用脫離也會被視為作戰任務完成。

第7關 The Algol



搜索博士的確得花上一些時間，但看完這篇後，就不會花太多時間在搜索博士上了。

【任務】

呼聲極高、被稱作是薩費爾特最棒頭腦的高登曼博士，表明了即將亡命於歐姆尼聯邦的立場，並要求歐姆尼聯邦政治庇護。此事被薩費爾特得知並追擊，使得博士所乘坐的VS-630掉落在國境附近的海岸。請立即前往現場，並確保博士的安全。

達成任務方式必須要符合：

搜索墜落的VS-630，並且救出博士。位於作戰區域的南方的脫離地點，將在11：18之後的15分鐘之內，會有一艘潛水艇浮上來並載走博士。



【我方部隊編制】

有一個Loader小隊，一小隊有三個人，無航空及炮擊的支援。

【配備】

雖說要找尋博士，但也無必要使用索敵型的機型，因為要遂行任務時不與敵人交戰是不太可能的。只需一台Loader找尋博士即可，至於要採取哪一種作戰方式，則依所選定的機種而定；若想與敵正面交戰的話，選擇兩台X5S與X5RR；若完全不想與敵交戰的話，就選擇三台X5+C吧！所裝備的武器並無特別要注意的，但一定要裝備被動傳感器。

【作戰策略須知】

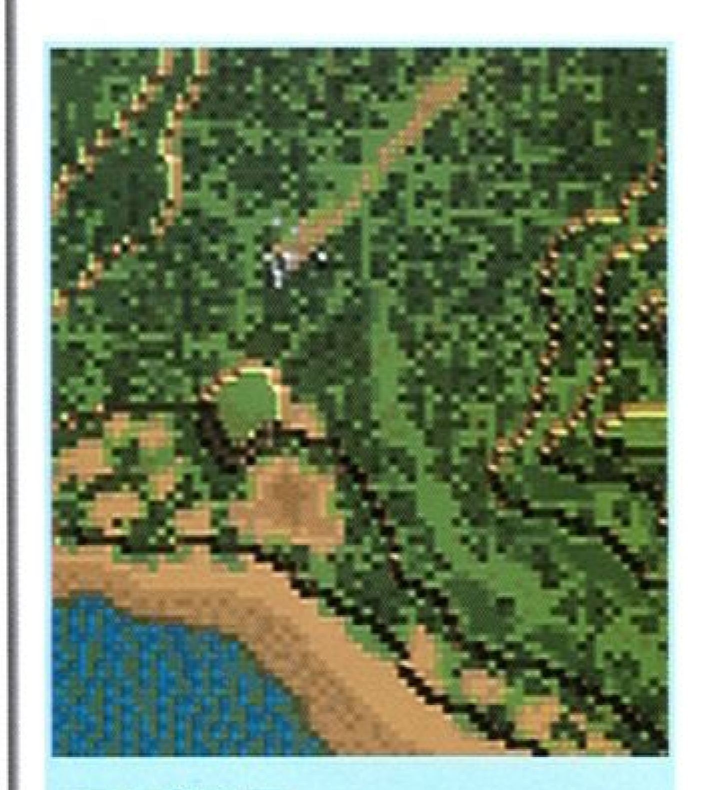
輸送機往西北方向飛去的話，會出現要玩家在附近搜索的指示。在 X：23 Y：5 的地方會和博士對話。降落地點和輸送機間的最短距離中，因為是寸草不生的平地，若往此方向前進，遲早會被敵人發現；所以想避免戰鬥的話，就沿著海岸線往西前進。若欲交戰的話，就從海岸上平地之後再等待敵人過來。

若要沿著海岸線西進，就要通過輸送機南方的山丘西側，並從西方接近輸送機；由於輸送機的周圍有數台敵機在偵查，故我方行蹤一定會被發現，如果派出三台我方機出擊，就會有一台不會受到干擾，便可以順利到輸送機旁調查了。調查之後，會發現博士已經離開輸送機，接著往輸送機西北方的 X：23 Y：5 位置就可發現博士，最後再順著原路回去到脫離點；途中在輸送機南方的山丘上會發現敵機，以近身戰就可以解決了。

如果不想與敵交戰，直接前往脫離地點時，就在脫出點附近的海岸埋伏，等待敵人過來；不過要小心一點：由於附近有不少敵機，若一疏忽的話，就會被敵軍逮到，此時只要往海岸移動，就不會被發現。

如果想要在降落之後與敵交戰的話，可以直接朝輸送機的方向移動，或者繞道由海岸線方向皆可。如果直接朝輸送機方向移動的話，會立刻被數台敵機發現，馬上會遭受導彈攻擊；應付完這些攻擊後，接著同樣要調查輸送機，並往西北方前進即可。別忘了一定要調查輸送機，不然就無法找到博士。

即使將四周敵人全數消滅，在時間上應該也還算充裕，所以試著以將敵人全數殲滅為努力目標也不壞；不過將敵人全數破壞後也不會過關，仍然保護博士要到脫離點才行。



■本關地圖

本關屬正方形的小地圖，地圖的南邊是海岸，地圖是屬於平緩的斜坡，長滿濃密的樹木。

重點提示

依照自己所要的方式選擇移動的路線。儘量沿著山丘崖邊走，比較不會被敵人發現；若有能力的話，儘量將眼前敵人消除，以免殘餘的敵人聚集在脫離點阻擾。







第8關 Jack o'lantern

配 備

有三台新型的loader可使用，其它像是四台X-5S和兩台X-5RR也不錯。由於敵方援軍的規模相當龐大，在彈藥方面會有不夠的現象發生；此時建議將一台X5+C來替代X-5S也是個不錯的選擇。

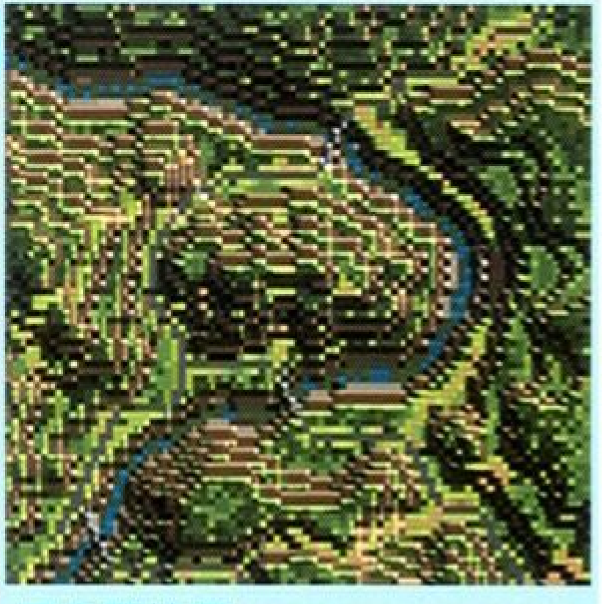
敵軍配置了直升機，加上敵方援軍也有直升機，因此最好事先裝備針對直升機用的連發機關槍或類似的武器，剩下的就可依喜好來配置。雖然可用XT58高性能炸藥來破壞橋，但即使不破壞橋也可過關，故不用特地去裝備它。

至於新補充的loader的裝備，要活用它們的特性，例如：XB-10要裝備專用的NMS-2兩用導彈，手腕則裝備所喜好的裝備即可；XD-10要裝備NCS-88M加農砲，手腕也同樣裝備自己所喜歡的配備即可。XE-10就把專用的CSX-175裝備在肩膀上；H-K155裝備在手腕上。

重點提示

此關宜小心，不要太大意；遵照指示走，小心駛得萬年船。





■本關地圖

屬於正方形的小地圖，地形屬山岳地形。在中間有一條彎曲綿延的河川，在河川上游有三座橋；從東北到西南有一條道路橫亙，從東南為起點，也有一條道路和以南方為起點的道路相交在一起。

敵人的援軍如排山倒海般的攻過來，會讓玩家無法招架；彈藥方面有可能產生不足的現象，所以必須要好好活用loader的特性。

【任務】我軍的輸送部隊在南約克地方的山岳地帶遭受敵襲，並發出求救訊號，我們要前往該地點拯救輸送部隊；由於該部隊帶著一些極機密的貨物，所以不能被敵方奪取或破壞，再怎樣也要守住輸送部隊及機密的貨物。

達成任務方式必須要符合(二擇一)：

1.在時間內讓我方的輸送部隊逃往北方的區域(五台中得逃掉四台以上)，隨後我方也必須從此區域脫離。

2.在時間內將敵方全數消滅。

【我方部隊編制】有三個loader小隊，共有9個隊員。有航空支援、砲艇支援。

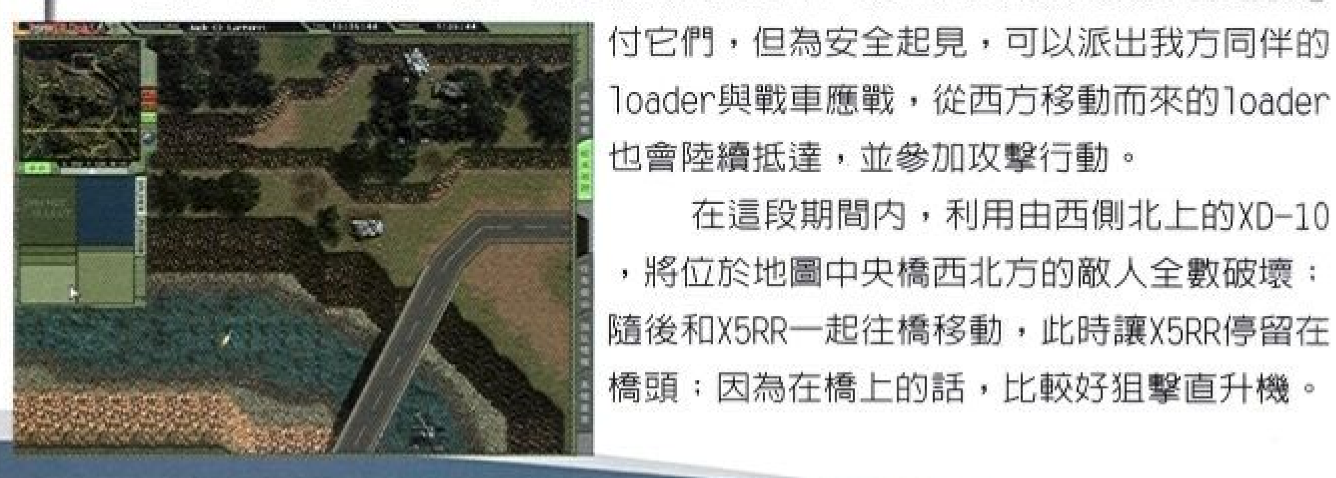
【作戰策略須知】開始後我方部隊會納入我方指揮之下，之後可命令它們行動。首先三個小隊的降落地點都必須選擇在地圖南端的山丘上，這裡有三台loader及一台直升機，請立即把它們消滅；特別是直升機，其神出鬼沒的特性讓我方很難掌握其行蹤，因此必須先消滅，以免增加不必要的損害。

將這些敵軍都消滅後，就把卡車移動到地圖中央的橋之前方，儘可能離橋遠一些；為了不讓從東南方來的敵援軍捕捉其行蹤，最好是移動到曲流的左岸轉彎地帶。

至於loader則兵分為二，一方要防備由東南來的援軍，故將位置移動到比卡車更南方的地帶，這裡只要配置兩台X5S和一台X5RR就夠了。另一方則防備由西南方攻入的敵方援軍，將它們配置在西南方橋的東側，面對由西南方來的車輛部隊；雖然僅需派出一台XE-10和一台X5RR就足夠了，但由於會有兩台直升機攻過來，故建議派出兩台對直升機用的X5S。

橋的北側也有一台敵方初級配備的直升機，所以這裡必須面對三台直升機。順帶一提，XD-10也可用來對付直升機，攻擊直升機時請在橋上攻擊；要將三台直升機全數擊落也許會有點困難，不過最少也要擊落兩台。XB-10的對空防禦力比想像中還低，因此在攻擊直升機時會有點危險，不過它的肩膀上裝備了火箭筒，因此以它來攻擊直升機也不錯，拿它與XE-10一起攻擊車輛也值得推薦。

從13：02：10開始到13：13：00這段時間內，援軍會從西南方向攻來，將這些車輛全數破壞之後，就讓X5RR、XD-10、XE-10北上，至於兩台X5S與XB-10就往東移動，以防備東南來的敵軍；至於從東南方來的援軍，會在13：13：10到13：28：30這段時間內過來，雖然只要兩台loader就足以應付它們，但為安全起見，可以派出我方同伴的loader與戰車應戰，從西方移動而來的loader也會陸續抵達，並參加攻擊行動。



在這段期間內，利用由西側北上的XD-10，將位於地圖中央橋西北方的敵人全數破壞；隨後和X5RR一起往橋移動，此時讓X5RR停留在橋頭；因為在橋上的話，比較好狙擊直升機。

將從東南方來的援軍全數解決之後，派一台loader往地圖中央的橋上移動，因為在橋的東側有直升機在盤旋，因此可將其擊墜。擊落這台直升機之後，就移動卡車，不過在13：29：10時，敵人的loader會由北方的西側南下，因此我軍必須北上到曲流的左岸轉彎地帶圍堵敵軍，此時派X5RR、XD-10、與兩台X5S北上，移動到北方橋的前方，當敵方一南下後，隨即破壞它們，此時最好也順便擊落附近的直升機。

在13：34：10的時候，敵方loader會在地圖中央偏西的交叉路口附近降落，此時讓剛剛北上的loader南下，將之破壞。在13：38：10之後，援軍（包含直升機）會從南方趕來，由於直升機會直接北上，因此在地圖中央的橋的東側埋伏，並將其擊落；至於其它的車輛會從西側的道路北上，請在交叉路口附近迎擊。如果沒打算將敵軍全數殲滅的話，直接北上也無所謂。

在13：39：10與13：44：10時，loader會分別從北橋的北側與東側分別降落，破壞它們之後，就準備脫離吧！若是放任敵方援軍不管，而直接北上的話，在脫離時就會變得比較棘手，儘可能在敵軍一出現時就進行破壞。

載著敵方的空降部隊的輸送機，會全部由南進入地圖往北上移動，只要在南端的丘陵上配置著幾台loader，就可以把輸送機擊落；如果不想讓敵方的loader降落在北橋附近的話，就可以用這一招。

【有關於新的loader的簡介】

【XB-10】 專用的導彈數很多，除此之外並無太大的優點，不過可對空發射。

【XD-10】 從這個地圖開始之後，敵人就會開始使用XS2RR了，因此這種能夠破壞此類索敵型loader的loader就變得相當重要了。

【XE-10】 肩膀上裝備的CSX-175威力相當驚人，兩發便可破壞戰車，如果是戰車以外的車輛部隊，僅只一發便可破壞；但相對的，它只要一被敵人接近就只能乖乖的等死囉！

【過關之後補充的兵器】

有補充新的兵器GCX-210

第 9 關 Red Devil

跟前一關比較起來，本關可是簡單多了。雖然是潛入地下基地，但請注意，這並不是最後一關。

【任務】 從我方的情報部隊所得手的最新情報，得知了敵方祕密研究設施的地點。據我們研判，在其設施之內正在進行新loader 的開發。接下來的任務就是奪取敵方新型loader的機密，並破壞工廠。

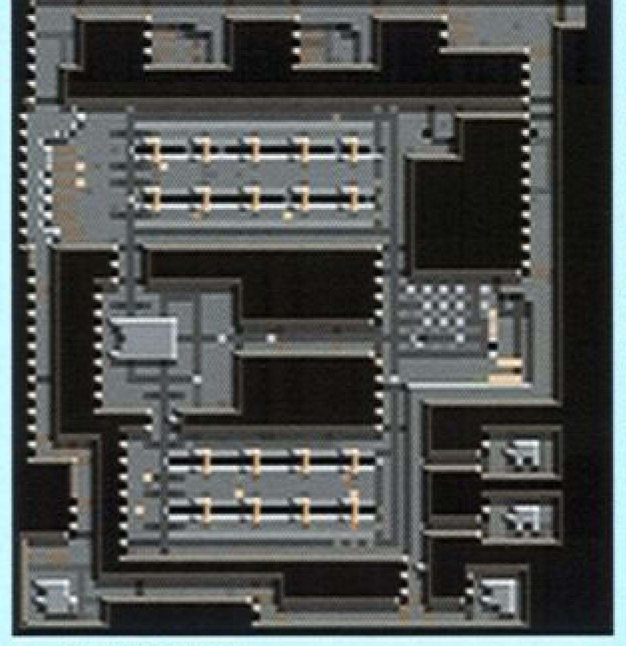
達成任務方式必須要符合：

找出敵方地下基地的入口，並入侵（使用TX炸藥）。

奪取敵方機密情報之後，炸掉敵方基地（將TX炸藥設置在三個地方），在17：20之前脫離地下基地。

【我方部隊編制】 loader有三小隊，由九人組成。此關無航空支援與炮擊支援。

【配備】 至少帶著一台X5-RR，而TX58高性能炸藥至少要裝備四個。





■本關地圖

可分為兩部份。地上屬於南北狹長的地圖，由三個區塊所形成，每個區塊各自由一座橋所連結。區塊的外面全被海所包圍，無法自由行動；地下屬於南北略長的地圖，由細小的通路和幾個房間所構成。



【作戰策略須知】 沒有特別的戰略，只要一邊搜索敵人一邊前進即可。至於該爆破的地點無須考慮太多，只要按照指示，乖乖的調查即可；不過要注意的是，就算將敵人全數消滅，也不構成過關條件。

重點提示

無特別須注意之處。

第 10 關 Night



與前一關比較起來的話，此關真是有天壤之別。

【任務】

司令部傳來消息指出，於西亞斯羅特州協助我軍的游擊隊正遭到敵人的包圍；由於它向我方部隊提出支援的要求，所以必須派出救援部隊去救助他們。由於當地已經被敵方所掌控，因此，並不會有我方友軍的支援；還有游擊隊也發現了敵方的祕密基地，並認為那裡有機密的資料，所以請儘可能取得。

達成任務方式必須要符合：

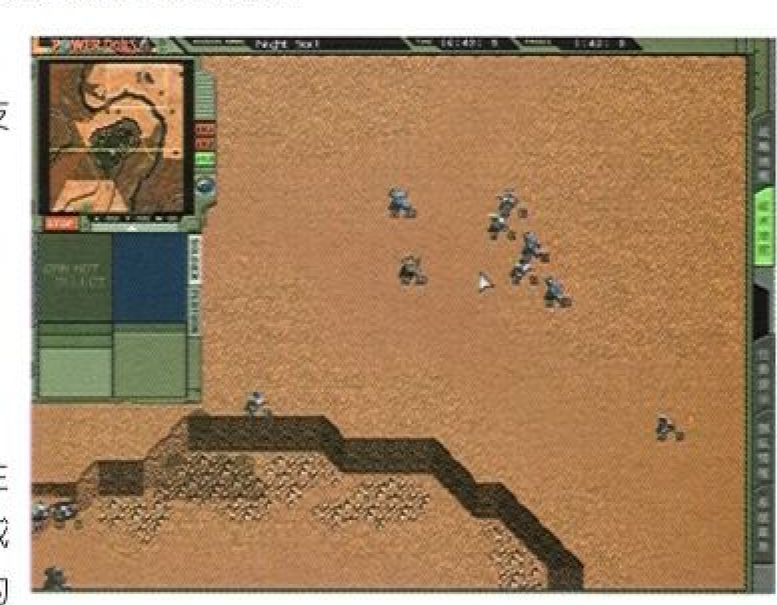
救出和我方關係不錯的的游擊隊，並奪取敵方機密資料；隨後將援救的游擊部隊慢慢帶離往作戰區域南方的脫離點。



■本關地圖

屬於南北略微狹長的地圖，山丘由北延伸到東南；除了山丘以外的地形都是平地，而地圖中間是個窪地，窪地的中央即是敵方的祕密基地。

【我方部隊編制】



可接受航空部隊的支援。

【配備】

無特別限制。

【作戰策略須知】

降下的地點要慎選，因為會對以後的行進產生影響；一接觸建築物，或是發現敵人並攻擊它們的話，友軍的游擊部隊就會出現，隨後敵人會從西北、西、南方出現，並朝地圖中央的基地襲擊而來。將由南方攻過來的敵軍全滅之後，再打倒西方來的敵人，然後再擊敗祕密基地周邊的敵人；北方丘陵上有敵方的搜索兵，將之打倒後，再去擊退由西北方攻過來及西方丘陵的敵人。

由西北方的角落登上北方丘陵會比較輕鬆，登上之後，最好一邊搜索敵人，一邊朝東南方角落前進，並脫離此區。進入敵方祕密基地建築物的入口格子時，友軍的游擊隊便會出現，不過這裡派XD-10入侵比較好，因為即使游擊隊出現，它也不會因此被發現而遭攻擊。



若是通過祕密基地，而游擊隊卻遲遲不出現的話，試著從祕密基地兩端的平地北上，如此游擊隊就會出現。在他們出現前，即使到達了當初預定的脫離點，也無法從此處離去；將敵人全數消滅並不等於過關，須符合任務條件才行。



重點提示

在游擊隊出現之後，會因敵軍的出現而顯得手忙腳亂，但處理掉這些之後就輕鬆多了。



第 11 關　North Wolf



此關主要是在攀登山脈，不過由於坡度並不太陡峭，加上敵人不多，所以可以輕鬆過關。

【任務】

我軍正在集結所有兵力，攻擊薩費爾特第二都市尼爾．諾克；不過由於敵人的抵抗實在太激烈，因此無法得到我方所預期的效果。我們認為，這是因為我方無法在敵人的攻擊之下獲得有效的補給之故，所以必須前往敵方對空基地並瓦解它，讓它失去原有的機能；如此一來，我們才可順利獲得補給。

達成任務方式必須要符合：

在作戰時間內，要將敵方的對空砲台（10台）全數破壞。之後便從脫離區脫離。

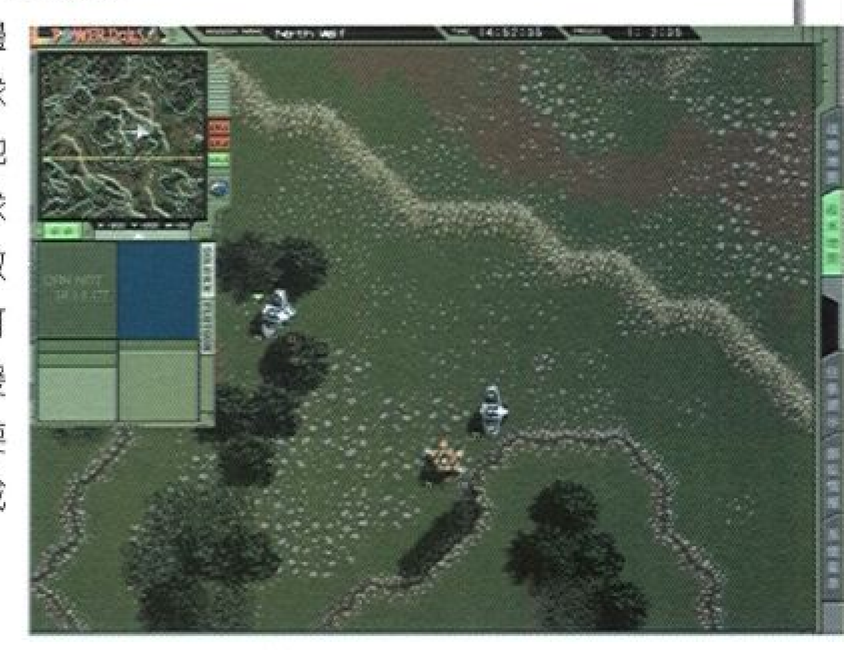


【我方部隊編制】

徒步潛入，loader有四隊，共有12名隊員。無法接受任何資源。

【配備】

最少要有編排2台索敵型的機種。雖然說山頂上有許多樹木，會讓武器的射程受限，如果用導彈或榴彈砲的話，就會比較方便；但這並不表示加農砲與來福槍系的武器是行不通的，因此只要裝備自己喜歡的武器即可。



由於山頂上有直升機，別忘了裝備可對付直升機用的武器。在此關中XD-10是非常好用，XE-10在這一關中表現較差，沒有必須將它納入的必要。

【作戰策略須知】

開始之後便在地圖的東南部部署。在此分為兩小隊，一方往北上，一方朝西進，一邊索敵一邊前進，當遇到敵人時就順便消滅，以免未來遇到未消滅的敵人集結在一起的現象，會增加不少麻煩。

北上的小隊負責料理東北邊山頂與平地的敵人，西進的小隊則處理西南山頂、北側平地與地圖中央山頂上的敵人；之後兩隊集結朝西北的山頂前進殲滅敵人。在山頂有直升機盤旋，儘可能不要被發現，並注意敵方援軍。即使不從脫離點脫離，只要將敵人全數消滅，作戰便告成功。



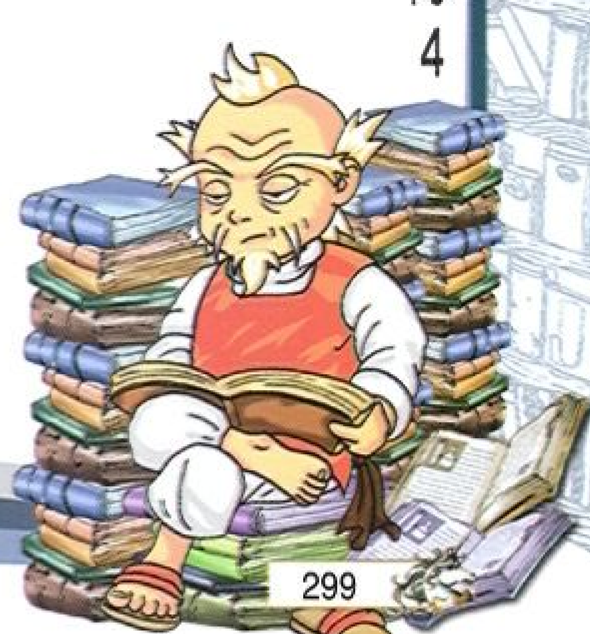
■本關地圖

屬於正方形地圖。主要由山岳地帶構成，平地極少；山頂附近有不少樹木，因為幾乎都是山地地形，所以行動會受限。

重點提示

無特別須注意的，只要一邊索敵一邊前進即可。在以前的系列作中，只要碰到類似此種要攀登斜坡的關卡時，就會遭遇到猛烈的砲火攻擊，比較起來此關算親切多了。





第 12 關 Great Cyclon



這回的任務也是護送輸送車。在將輸送車送返為官邸之前，還必須遂行爆破任務，指令可真是多呢！

【任務】現在，我軍進攻薩費爾特重要的工業都市一那夫特的作戰現在已經開始，目前正進行第二階段的行動；原本的作戰策略是先以空軍轟炸，之後再以重兵器部隊壓制都市，最後再派登陸部隊登陸。

不過因為空軍的轟炸無法得到預期的效果，再這樣下去的話，那夫特登陸作戰計畫就難以成功；幸運的是，由於上一場戰役勝利所造成的效果，讓敵人在短期間無法立即東山再起，但若是錯過此時機的話，就很難在有第二次的機會了。因此原本預定要在第三階段出擊的loader部隊，必須在此時遂行直接攻擊作戰。



部隊將在那夫特南部登陸，並壓制敵方基地，以確保登陸部隊能夠順利登陸。特別是前往那夫特中部的橋樑，更是必須佔領的據點。

達成任務方式必須要符合：

友軍車輛部隊到達（10：00）之前，在調查那夫特南岸的敵方通信設施和發電設施後，就破壞它們（使用TX炸藥）。在12：30前護衛友軍車輛部隊抵達官邸。

【我方部隊編制】最多可編6個loader小隊，有18名成員。有航空、炮擊、與輸送支援。



【配備】最少要有兩台索敵型的機體（最好有三台），由於敵方有數架直升機，所以不要忘記配備對空的武器。這回的XD-10同樣是很好用，由於要遂行爆破任務，因此別忘了要裝備TX-58高性能炸藥。

【作戰策略須知】這回只能以高高度降落的方式降落，而降落地點則有四個地方可以選擇，此時最好不要從橋的南側地點降落，因為這個地方是山谷，容易受到兩側山丘及南方平地猛烈的砲火轟擊；至於其它地方則不會遭受這樣的攻擊，隨便從哪個地方降落都無所謂。還有選擇同一地方降落或分散降落都無所謂。





■本關地圖

為一大正方形。在地圖的南部的西南端與中央南端是山丘，其間為人工的軍事設施。地圖的中央以北是個半島，以橋樑與南部地區連結；半島的北部及中央是山脈，海岸邊則有碼頭和其它設施。

重點提示

避免從橋的南側地點降落。爆破目標雖然不會變（爆破目標通常為同一建築物），且調查地點通常也已經是固定的，但這並不代表隨便調查建築物就可以，因此必須仔細地找出調查地點，並好好調查。

即使將敵人全數消滅也不算作戰成功。若想過關，就必須讓其中一台輸送車抵達官邸；此關若不過關的話，遊戲便告終結，無法進行到下一關，這是值得注意的。

與其在敵方援軍的降落地點埋伏，再把它們掃蕩乾淨，倒不如讓它們分散到某種程度後再一一擊破，會較為輕鬆；還有敵方援軍並不會有太大的移動，若不理會它們，對我方的作戰遂行也不會有太大的影響。

部隊前進時最好讓最強的隊伍走在前方，較弱的隊伍在後面（例如：偵查兵）。對友軍下達指令實在是一件相當麻煩的事，但可派友軍先把敵人打得半死，再派我方部隊收拾敵人以賺取經驗值。

除掉降落地點的敵人後，一邊搜索敵人一邊移動，將地圖南部區域的敵人一掃而空；要注意很多地方都有直升機，此時要一邊攻擊一邊調查爆破目標。由於必須在10：00：00之前遂行爆炸任務，所以在做作戰時不要太悠閒。





爆破終了，戰車、loader、輸送車等將會降落，並將敵人一掃而空之後，便過橋朝地圖北部的半島移動；過橋之後，別忘了搜索敵人，將躲起來的敵人除掉之後，往西方進攻，此時別忘了也要讓輸送車跟隨一起移動。嫌指揮友軍的戰車及loader太麻煩的人，可以不用理會它們，不過若是善用它們的話，戰事倒是可以更輕鬆。隨後只要和平常一樣，一邊搜索一邊前進，將敵人消滅並讓輸送車抵達官邸，作戰便告成功。

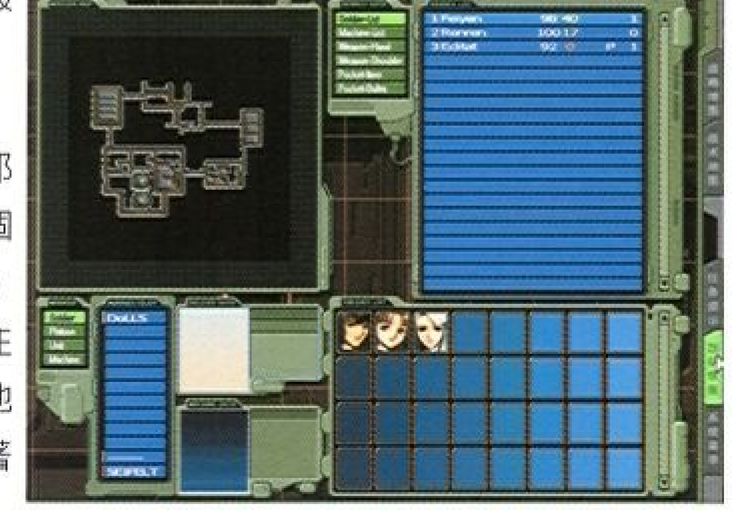


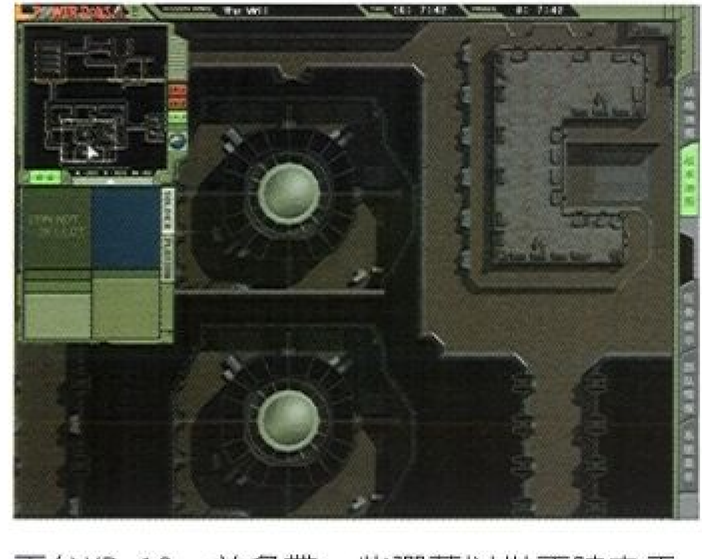
第 13 關 The Will

最後一關是遊戲中出擊人數最少的一次，只有三名成員。

【任務】

在拷問了敵方俘虜後，得知那夫特市的市長官邸的地下，有一個以核子避難所改造成的大型基地，其中有士兵看守著，所以必須前往避難所搜尋。由於敵人尚留在當地並未逃亡，故推測其中應該隱藏著重要的祕密，請充分仔細地搜索。





達成任務方式必須要符合：

在時間內奪取敵人的重要機密。

【我方部隊編制】

有一個Loader小隊，有三名成員。無任何支援。

【配備】

考慮到成員只有三名及複雜的地形，因此最好派出一台X5RR與兩台XD-10，並多帶一些彈藥以供不時之需。

【作戰策略須知】

從初期配置的位置前進至途中時，塔台會傳來指示，一靠近直升機，飛燕就會下達指示。讓XD-10當前鋒朝東前進，前進時要注意轉角處，一旦感應器有反應，馬上讓X5RR索敵，發現敵人後立即破壞；重複這些動作數次之後，在某個地點會傳來飛燕的指示，不過即使沒有出現指示也不用擔心，因為終了時間為16：42：05。

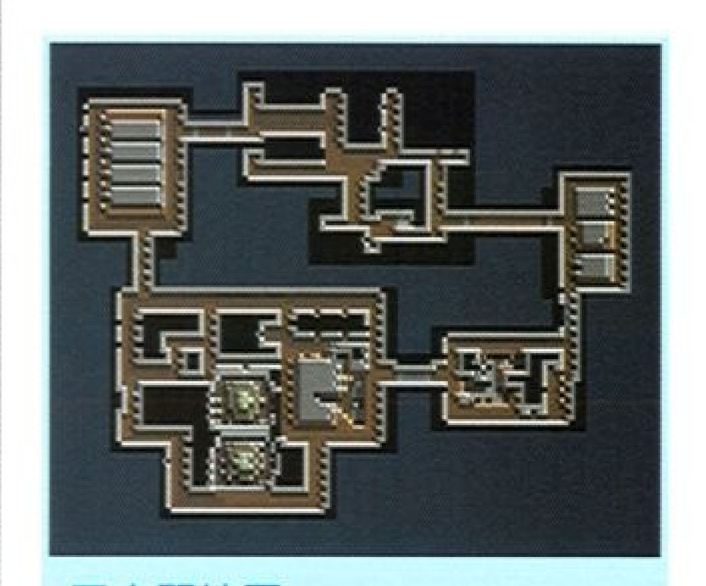
還有直升機幾乎不會移動，因此不用特別去探索它們。將周圍的敵人一掃而空後，再將直升機解決也可以；直升機不會主動攻擊，所以不用擔心，只要將它們解決後就過關了。



重點提示

記得由初期配置的位置朝東前進，往西走的話只會浪費時間。作戰終了時刻為16：42：05，只要在這個時間前破關即可，並不會因為攻擊指令早些出來而提早結束。

遊戲中有三段劇情，要走到時才會知道。

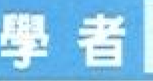
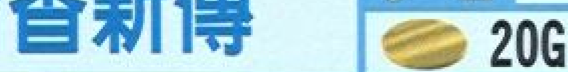


■本關地圖

由細小通路及幾個房間所組成的地圖。

密技開發室

楚留香新傳

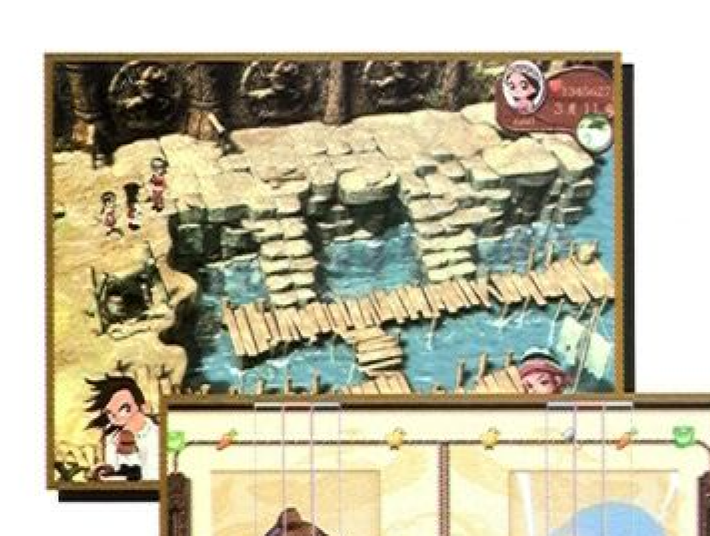
學者 于文鳳

20G 20EXP



無限的物品

玩家來到了“殺手總部”後，搜搜“粹藥房”可以找到一件“龍紋錦緞”，拿到後，屋角會出現一個寶箱，裡面還是一件“龍紋錦緞”！只要出去再進來，或是打開功能表調整狀態，寶箱又會一直再重複出現，一直重複此動作就有拿不完的“龍紋錦緞”！同理“武器庫”的“鳳紋錦緞”也是一樣！



仙劍客棧

學者 范建翔

20G 20EXP

a.永遠玩不完的方法

在晚上睡覺前將光碟退出光碟機，然後再去睡覺，隔天起來後便可發現日期已經向後退了數天，可以一直使用，直到一月十五日，不想用時，一樣在睡覺前，將光碟推進去，然後睡覺，隔天起來日期便會繼續向前進。這方法不會當機，也不會傷害電腦或遊戲，因此玩家可以利用這些永遠用不完的時間，輕鬆找到所有靈珠，完成所有探險，收集所有菜譜了。

b.賺大錢的方法

在客棧裡錢非常難賺吧！現在要教教大家把錢增多的方法：隨便一天的客棧經營結束後，選擇女主角做雜事（即清潔、修繕、練武等等），然後點選一個女主角，之後請按住 Shift（注意要一直按住，不要放喔），用鼠標選擇“餽贈”指令，然後在禮品欄內按鼠標右鍵，就會發現全部的禮品都會變成 99 個，就連原先沒有的禮品也都變成 99 個了（那些都是超級貴重的）。只要拿去賣掉，包你立刻賺一大筆錢了！甚至從第零級升到第五級的錢都足夠了。（賣時可按鍵盤方向鍵“右鍵”比較快）

魔法門之英雄會 (Legends of Might and Magic)

學者 肉燥

20G 20EXP

無限的權杖光線 (Wand beam)

當玩家使用女巫師（Sorceress）這個職業時，按住鼠標右鍵後，按下V鍵，接下來放開鼠標右鍵後，再一次按下V鍵。如果成功了之後，玩家就可以按鼠標右鍵來發射無限的權杖光線。



幻翼傳說－露卡的魔獸教室

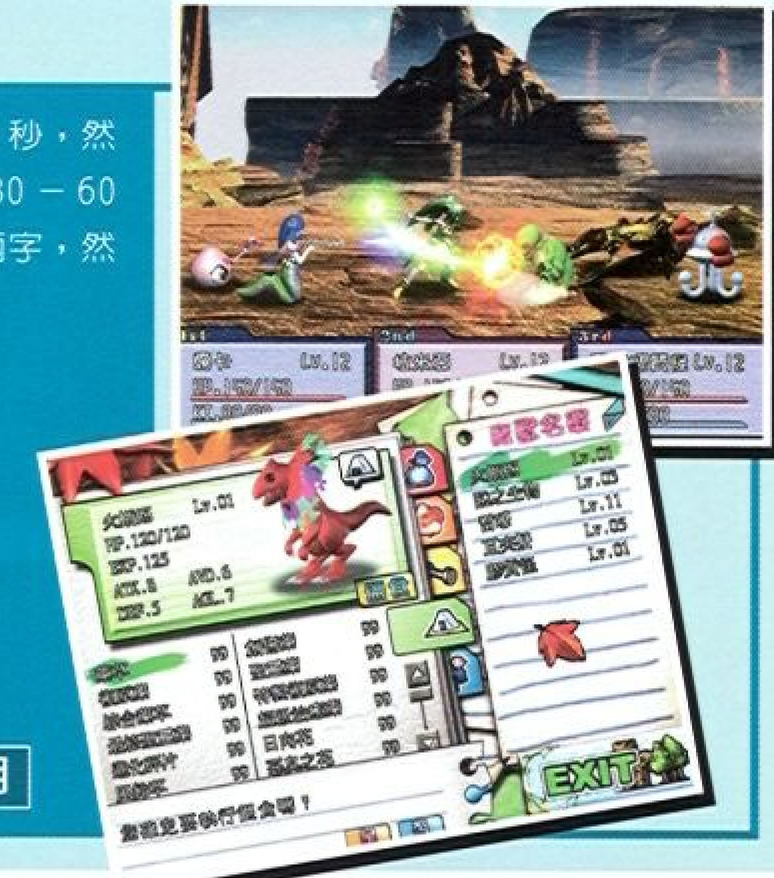
學者	ㄚ期
 30G	30EXP

a.遊戲秘技

首先，請打開角色的環形指令視窗，不要做任何動作靜待30－60秒，然後玩家將看到環形視窗向右旋轉，接下來還是不要做任何動作再靜待30－60秒，玩家將會看到環形視窗向左旋轉，向左旋轉後，使用鍵盤輸入fy兩字，然後玩家會聽到一聲音效聲，代表密技模式已經打開：

F3　可以看見隱藏寶物
F4　可以直接得到全部的徽章
F5　我方的角色全滅
F6　敵方的角色全滅
F7　鼠標游標所指的角色HP，MP，POW全部補滿
F9　鼠標游標指到的角色立刻死亡

備註：使用此密技可能會造成遊戲當機，請小心使用



b.超詳細裘卡出現方式

（1）裘卡落海
（2）艾薩斯讓露菲雅復活
（3）復活後的露菲雅於米陶諾斯迷宮喚醒她兩位姊姊
（4）前往貓貓城，於廣場中對話直到出現裘卡所在訊息
（5）前往淒風谷，您就可以看到裘卡了！！
（6）這一戰，捕捉裘卡！！（之後就無法抓到她了喔……）

c.隱藏城市及魔獸反覆使用法

去完喵喵城之後以及過了商船後，在織焰山後方會出現遊戲中的隱藏城市－FY鎮，裡面有賣最強的道具、武器及盔甲，而且魔獸合成屋裡每一隻怪獸都有在販賣，當然買來的等級還是只有3而已，所以還是自己抓的比較好。

抓完魔獸之後，就存放到魔獸屋內（保管魔獸）存檔，再選New game打到魔獸屋（隨便一個地方都可以），玩家就會發現，魔獸們都坐了時光機回到初期了。

魔鬼戰將2 (Commandos 2: Men of Courage)

學者	fido
20G	20EXP

在輸入主角名稱時，把名字輸入成“GONZOANDJOHN”之後，就可以在遊戲中啓動秘技：

Ctrl ＋ I就可以啓動無敵狀態，變成不會受傷的狀態
Shift ＋ X　　可以傳送到地圖上其他地方
Ctrl ＋ V可以隱形起來
Ctrl ＋ Shift ＋ N　　贏得這場任務
Ctrl ＋ Shift ＋ X　　殺光所有敵人





金庸群俠傳 Online 之神鵰大俠

學者：肉燥

40G　40EXP

雙人合體技練功條件

a.玉女素心劍法

1. 須兩人合使
2. 女性玩家須修練過玉女劍法
3. 男性玩家須練習過全真劍法
4. 須先修練基本劍法
5. 須一定的默契值才能組陣

b.沖靈劍法

1. 須兩人合使
2. 須為華山派門派弟子
3. 須先修練基本劍法
4. 須一定的默契值才能組陣

c.反兩儀刀法

1. 須兩人合使
2. 須為華山派門派弟子
3. 須先修練基本刀法
4. 須一定的默契值才能組陣

多人合使陣法練功條件

a.金剛伏魔圈

1. 須三人合使
2. 須為少林寺門派弟子
3. 須先修練過日月鞭法
4. 須修習少林心法
5. 需修習基本陣法
6. 須先修習門派技能「佛法值」至一定程度以上
7. 須一定的默契值才能組陣

b.天罡北斗陣

1. 須七人合使
2. 須為全真教門派弟子
3. 須先修練全真劍法
4. 須先修習門派技能「養身值」至一定程度以上
5. 須一定的默契值才能組陣

c.真武七截陣

1. 須七人合使
2. 須為武當派門派弟子
3. 須先修習門派技能「俠義值」至一定程度以上
4. 須先解特定任務即可學習此一陣法
5. 須一定的默契值才能組陣

門派收弟子秘傳

a.武當山收女弟子條件

1. 未婚
2. 不是武當公敵
3. 需為少林、血刀、星宿公敵
4. 江湖歷練 20000 以上
5. 善惡值大於 0
6. 身上有守宮砂標記且日後不得消失
7. 以後不得結婚

b.全真教收女弟子條件

1. 未婚
2. 不得為全真、古墓公敵
3. 需為血刀、星宿公敵
4. 江湖歷練 10000 以上
5. 以後不得結婚



c.峨嵋派收男弟子條件

1. 未婚
2. 不是峨嵋公敵
3. 需為武當、血刀、星宿公敵
4. 江湖歷練 40000 以上
5. 善惡值大於 500
6. 以後不得結婚



d.古墓派收男弟子條件

1. 未婚
2. 不是古墓公敵
3. 需為全真公敵
4. 身上需有全真心法 30LV 以上
5. 江湖歷練 20000 以上
6. 以後不得結婚

門派收弟子秘傳



e. 恆山派收男弟子條件

1. 不是恆山公敵
2. 需為星宿公敵
3. 善惡值 500 以上
4. PK 值 0
5. 毒術 50LV 以上
6. 以後不得結婚。

f. 血刀門收女弟子條件

1. 需成為少林、武當、峨嵋、全真、古墓、靈鷲、恆山、華山、星宿公敵且峨嵋、古墓、靈鷲、恆山、華山、星宿各派的心法皆要 30 級以上
2. 善惡值 -900 ～ -1000
3. 江湖歷練 20000 以上。

蟲蟲總動員 (WORMS WORLD PARTY)

學者	猜猜
 20G	20EXP

在遊戲所安裝的目錄下，尋找一個叫做mission的目錄，在此目錄裡有個mission.wam檔案，用純文字編輯程式(如記事本)打開這個檔案，找到有[HumanTeam]的這一列，在這一列之下加入以下文字，然後存檔重新執行遊戲，你就擁有所有武器，而且彈藥無限。

```
Ammo_FirePunch=-1
Ammo_BlowTorch=-1
Ammo_Parachute=-1
Ammo_Jetpack=-1
Ammo_Armageddon=-1
Ammo_MBBomb=-1
Ammo_SheepStrike=-1
Ammo_AirStrike=-1
Ammo_MagicBullet=-1
Ammo_BananaBomb=-1
Ammo_Freeze=-1
Ammo_Earthquake=-1
Ammo_BattleAxe=-1
Ammo_SallyArmy=-1
Ammo_SuperBananaBomb=-1
Ammo_CarpetBomb=-1
Ammo_DoubleDamage=-1
Ammo_DoubleTurnTime=-1
Ammo_FlameThrower=-1
Ammo_Donkey=-1
Ammo_CreateSpy=-1
Ammo_Grenade=-1
Ammo_lowGravity=-1
Ammo_Bungee=-1
Ammo_Girder=-1
Ammo_Dragonball=-1
Ammo_Bazooka=-1
Ammo_Handgun=-1
Ammo_BaseballBat=-1
Ammo_Shotgun=-1
Ammo_ClusterBomb=-1
Ammo_Batrope=-1
Ammo_Prod=-1
Ammo_FastWalk=-1
Ammo_LaserSight=-1
Ammo_PneumaticDrill=-1
Ammo_Longbow=-1
Ammo_Mine=-1
Ammo_SelectWorm=-1
Ammo_BridgeKit=-1
Ammo_GirderStarterPack=-1
Ammo_HolyHandGrenade=-1
Ammo_HomingMissile=-1
Ammo_HomingPigeon=-1
Ammo_VariusJumps=-1
Ammo_Kamikaze=-1
Ammo_MadCows=-1
Ammo_MineStrike=-1
Ammo_MingVase=-1
Ammo_Minigun=-1
Ammo_MoleBomb=-1
Ammo_MoleSquadron=-1
Ammo_Mortar=-1
Ammo_NapalmStrike=-1
Ammo_NinjaRope=-1
Ammo_OldWoman=-1
Ammo_PetrolBomb=-1
Ammo_Sheep=-1
Ammo_SheepLauncher=-1
Ammo_Skunk=-1
Ammo_SuicideBomber=-1
Ammo_Teleport=-1
Ammo_Uzi=-1
Ammo_Dynamite=-1
Ammo_MadCow=-1
Ammo_Axe=-1
Ammo_SuperSheep=-1
```

模擬星城 (STARTOPIA)

學者	LIVING
 20G	20EXP

- 按 F11 鍵，輸入 RSHIFT，如果成功的話會出現下一則訊息，接下來你就可以使用 Shift 右鍵來啓動秘技了！
- 按著 Shift 右鍵，然後按 > 鍵 = 加快遊戲速度，按得越久速度越快
- 按著 Shift 右鍵，然後按 < 鍵 = 減慢遊戲速度，按 L 恢復正常速度





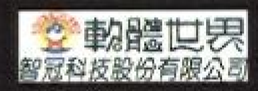
瘋狂空間王
CRAZY DESIGNER
室內設計師設計出的不僅只是房子，
更設計出一個家庭的生活!!
委託書
屋況: 26坪老舊公寓(時型)
預算: 175000
確定
決不
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
家具
型錄
5999
遊戲特色
空間運用創意無窮，你就是充滿創意的設計大師！
激烈的商場競爭，只有良好商譽才能讓你脫穎而出！
人性化的即時反應評分，讓客戶親自告訴他的讚美及建議。
準備好SHOPPING了嗎？從高檔貨到特價品，應有盡有！
簡易的操作介面，專業知識融貫其中，一隻滑鼠玩到底！
真實的生活模擬方式，滿足委託人的欲望、解決設計的困難，
挑戰玩家創意極限！


CRAZY DESIGNER CRAZY DESIGNER CRAZY DESIGNER CRAZY DESIGNER
顛覆創意的策略經營遊戲！！
在20年的室內設計師工作中，面對上百個不同喜好與需求的家庭，
考慮房屋條件與有限的預算，選擇合適的家具與建材，
規劃出每一戶的快樂生活.
瘋狂超值送
CRAZY DESIGNER
只要到有樂、三井、震旦、龍軒、U23C各大門市購
買「瘋狂空間王」遊戲軟體一套，就送你限量精美
木質傢俱自製組合系列。詳情請看光譜資訊網站http://www.ttime.com.tw。
T-TIME
www.ttime.com.tw
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
台北市南昌路二段222號3樓
TEL:886-2-83693777 FAX:886-2-83693788

一場意外的旅程，讓少年重啟沉止已久的天命。

相繼不斷的奇遇，是這段未盡追憶的序幕…







軟體世界 叢書系列

仙狐前傳─水火金雷 攻略設定集

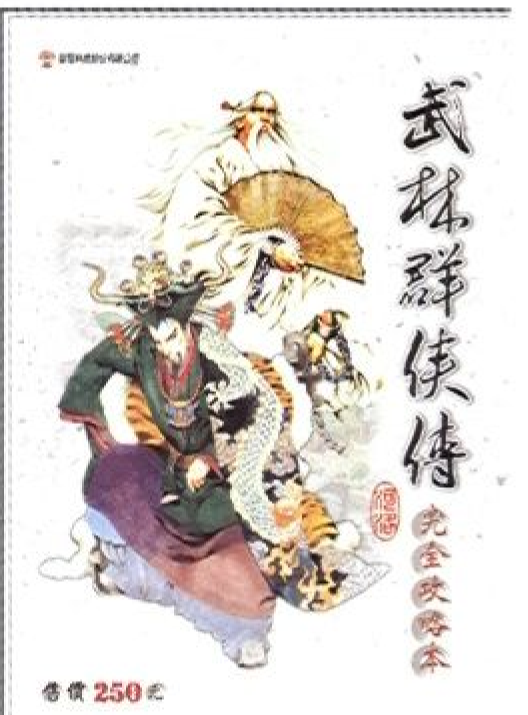


編號：3103 售價：250元

內容概述

- 隨書附贈原著小說及音樂光碟
- 角色介紹─各主角之屬性特性參數介紹
- 幻獸家族─各幻獸之屬性特性參數及適用裝備說明
- 完全攻略─提供重點提示及詳細之過關說明
- 尋寶札記─地圖詳解並標示寶物所在地
- 資料設定─遊戲內所有相關物件之列表說明

武林群俠傳 完全攻略本



編號：3102 售價：250元

內容概述

- 技　　藝─技藝相關事件敘述、技藝指南、技藝書清單等說明列表
- 朋　　友─可結交朋友清單、朋友送禮清單等說明列表
- 先期攻略─年月大事紀、提昇悟性方法、戀愛大全、養育寵物等說明列表
- 武器裝備─武器、護具、特殊道具等說明
- 煉製丹藥─丹藥清單等說明列表
- 附　　錄─武林群俠傳相關訊息報導、拼圖解答等

熾炎傳說 完全攻略本



編號：3100 售價：250元

內容概述

- 隨書附贈新支線劇情
- 作戰簡報─內容敘述人物介紹、世界介紹、戰前準備及升級資料等基本簡報
- 前進戰場─內容概括30關卡之重要事項並搭配全場景地圖標示敵方出現位置
- 戰略物資─前方需要後方資源介紹各武器、裝備、道具之詳細圖表
- 附　　錄─支線劇情說明及作者玩後感想



三國群英傳II 完全教戰之書



編號：3091 售價：199元

內容概述

- 遊戲時程：詳敘各個時期之內政、戰役及各武將之屬性表等。
- 經營策略：解說開發、自治、物品的分配及兵種策略等。
- 作戰技巧：傳授戰鬥、完全殲滅、軍師技運用、作戰的優劣勢。
- 附　　錄：物品、武將技之說明、兵種相剋關係表等。



新蜀山劍俠傳 攻略手札



編號：3090 售價：199元

內容概述

- 機關陣法：分解各機關陣法之奧理及破解法
- 法寶總覽：細分各個法寶之攻擊、輔助、防禦、回復之屬性。
- 攻略手記：圖文並茂，詳細分解闖關心得及注意事項。
- 場景地圖：呈現新蜀山之各個擬真場景及各寶物出土所在位置。

大唐雙龍傳 完全攻略書

編號：3098　售價：280元

內容概述

- 隨書附贈新支線劇情
- 戰鬥概說—說明戰鬥注意事項及戰鬥小秘訣
- 人物資料—主角及會加入隊伍NPC角色、敵方NPC角色及隨機敵人之列表
- 攻略全覽—劇情式解說詳細攻略及全場景平面解說圖
- 道具資料—記載恢復系、輔助系、武器及特殊道具所有列表
- 附　錄—為玩家收集珍藏之過場劇情圖片及新增劇情之故事說明

天使之都 完全攻略本

編號：3097　售價：199元

內容概述

- CHARACTER角色－徹底剖析各個魔王、魔獸之性格背景、生命值…等
- MAP地圖－描繪出各個過關流程場景圖、重要關卡地點及寶物藏匿之處。
- MISSION攻略－劇情式攻略，內分為四章節，詳細記載著過關秘訣。
- DATA資料－道具、魔法、物品之使用方法
- APPENDIX附錄－故事背景及製作甘苦談

仙狐奇緣 完全攻略本

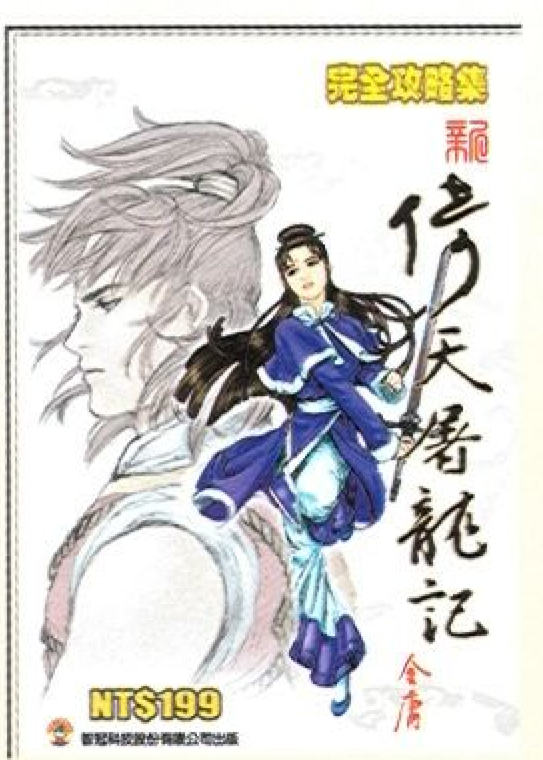


編號：3089　售價：250元

內容概述

- 完整詳細的劇情攻略。
- 記載寶物、隱藏道具、隱藏關卡的所在位置。
- 仙狐奇緣奇聞秘史大公開。
- 操生控死無敵秘技、主題曲之剪影欣賞、詩集精選欣賞。

新倚天屠龍記 完全攻略集



編號：3080　售價：199元

內容概述

- 各個主角武功招式細部解析。
- 介紹組合藥品所需的材料和其功用。
- 超級武功魔法牌-驚天動地、魔光曰無極和入手方法。
- 隱藏地區-新廣部超強物品完全揭曉。
- 劇情式攻略及重要提示。

中華英雄 攻略單行本



編號：3078　售價：199元

內容概述

- 主要人物介紹，收錄原畫者手稿。
- 完整的劇情式攻略。
- 詳細的地圖標示，指引隱藏道具的所在位置。
- 剖釋各個角色快速的擊破法。

精彩出集、值得收藏


武林群俠傳
厚達320頁・製作精美・值得收藏
完全攻略本
10月20日全面上市
大受好評的天下第一傳奇，
幫你搞定！！
售價250元
【技　　藝】—技藝相關事件敘述、技藝指南、技藝書清單…等說明列表 。
【朋　　友】—可結交朋友清單、朋友送禮清單…等說明列表。
【先期攻略】—年月大事紀、簡述初期洛陽城提昇悟性方法、七大類武功招式介紹、戀愛大全、養育寵物…等說明列表。
【攻略本文】—分地圖模式、養成模式完整攻略說明。
【武器裝備】—武器、護具、特殊道具…等說明列表。
【物品道具】—遊戲內所有物品詳細包括琴具、棋具、古代名畫、釣具、丹藥、謎語、古董、解謎物品、其他物品…等說明列表。
【煉製丹藥】—丹藥清單…等說明列表。
【附　　錄】—武林群俠傳相關訊息報導、拼圖解答…等。
請洽全省各大超商、3C賣場、連鎖書局、全省各電腦門市及
遊戲快遞購物網站 http://www.GameXpress.com.tw 選購！
攻略本製作發行 智冠科技股份有限公司
遊戲製作 河洛工作室

毀天滅地的力量已經開啟！！
精裝製作的攻略全面登場！！







隨書附贈
新支線劇情資料片

售價 250元

● 宏申資訊特別為玩家們製作了許多新分歧劇情、拼圖遊戲、桌布、動畫及MP3豐富的內容，精心的設計，極具收藏價值！

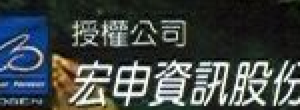
作戰簡報
內容敘述人物介紹、世界介紹、戰前準備及升級資料等基本簡報

前進戰場
內容概括30關卡之重要事項並搭配全場景地圖標示敵方出現位置

戰略物資
前方需要後方資源介紹各武器、裝備、道具之詳細圖表

附錄
支線劇情說明及作者玩後感想

攻略本製作發行
智冠科技股份有限公司



ㄏㄡ ㄌㄧ爽！！！訂戶金禮超值送！！！

讓讀者等了許久的超優惠訂閱方案來囉！現在只要選出一項你最喜歡的優惠方案，提起筆寫下劃撥單，就可以用最優惠的價格拿到雜誌和金庸群俠傳Online的遊戲，讓你每期在家裡等雜誌送上門喔！

詳情請見e-Play、遊戲雜誌

◎ 超值優惠方案有效期限：
90年9月15日 至 12月20 日止喔

1超值優惠方案

$ 699元！！！

訂閱半年12期
超值優惠價只要
原價$69 ×12 = ~~$828元~~，現在只要$699元



立即省$ 699元！！！

2超值優惠方案

訂閱一年24期＋送當期雜誌一期 ＋$299的神鵰大俠凸卡包
超值優惠價 $ 1,599元 ！！！
原價$1,656 + 69 + 299 = ~~$2,024元~~，現在只要 $1,599元

立即省$ 425元！！！





＊神鵰大俠凸卡包
*內含神鵰大俠遊戲片
*150點開卡點數
*兩張150點儲值卡
價值 $299

3超值優惠方案

訂閱一年24期＋送當期雜誌一期＋$999的神鵰大俠典藏包

超值優惠價 $ 2,199元 ！！！

原價$1,656 + 69 + 999 = ~~$2,724元~~，現在只要 $2,199元

立即省$ 525元！！！



＊神鵰大俠典藏包　　價值 $999

*內含神鵰大俠資料片（含開卡點數150點）

*手冊（含新場景地圖）一本

*另加典藏卡8張（不含點數）

*800點數卡一張（含800點）

*絕情丹一顆、無敵落跑鞋一雙、8尊替身娃娃

4超值優惠方案

訂閱二年48期＋送當期雜誌一期＋$999的神鵰大俠典藏包

超值優惠價 $ 3,599！！！

原價 $3,312 + 69 + 999 = ~~$4,380元~~，現在只要 $3,599元

立即省$ 781元！！！



ePl@y線上遊戲情報

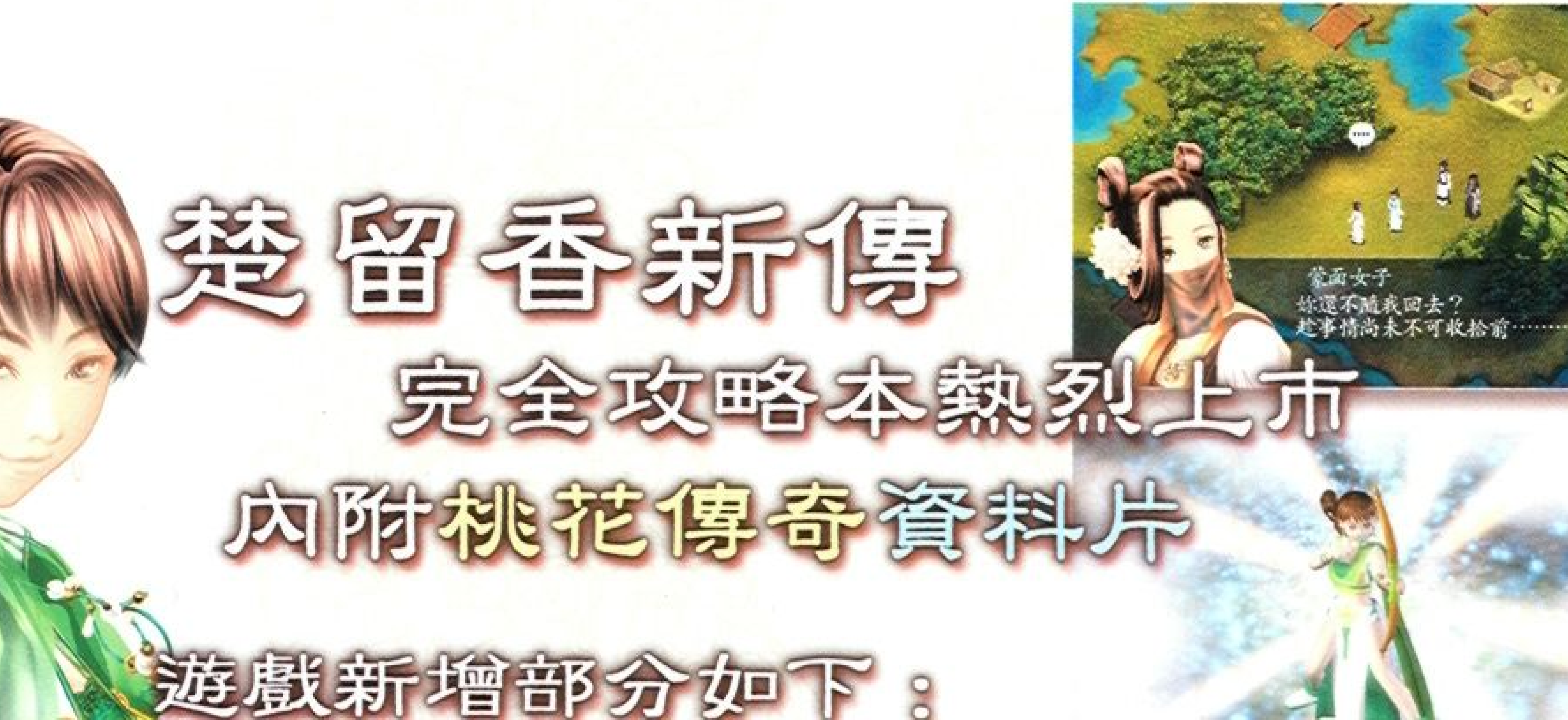
注意本次活動贈品如已贈送完畢，將以同價產品替代

古龍原著

楚留香 新傳



普及版 599 元
精裝版 799 元
上市熱賣中
繼新絕代雙驕後宇峻又一古龍大師鉅著改編遊戲
從楚留香年少到成名超過 25 萬字龐大真摯感人劇情
金靈芝
你這賊人，真是可惡，真是可惡！
快把我珍珠還來，快快還來！
石繡雲
你就是要惱我、氣我，看我哭才高興的麼？
我不會讓你得逞的。



楚留香新傳
蒙面女子
妳還不隨我回去？
趁事情尚未不可收拾前………


超時空英雄傳說
III
狂神降世
PRESENCE

傷血凝成褐色的字跡
烙印在作戰記憶中

戰術 Tactics 地形、能量、高度、距離、時間、技能對剋

戰鬥知能活用的生存之道



角色 Characters 初會、合戰、對立、別離、和解、

增援、背叛、揭發、愛戀

個性鮮明的英雄群像



轉職 Class Change 基本職業、高級職業、隱藏職業，

搭配相關技能自由變換

策略性培育的轉職系統



冒險 Adventure 溫馨純樸的小鎮、風格特異的場景，

嚴苛的戰鬥地形與充滿驚奇的寶物

整理裝備大步踏上傳奇舞台







2001年10月19日
預定發售！！





宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO., LTD.

電話 :(02)82269989 轉分機 103~105
網址 http://www.uj.com.tw
E-Mail service@uj.com.tw

大富翁 2 世界之旅

可自設勝利條件

精彩豐富的劇情模式

新增寵物系統，增添遊戲策略樂趣

共有六種小遊戲，增添遊戲耐玩度

相同的事件，不同的結果，端看玩家的選擇智慧！



寒流來襲！感冒了眞是倒大楣！



快快快！下好離手，乍光你們的錢，進我的口袋！



美人魚這個問題應該難不倒聰明的你吧？



翻新製作的 3D 角色在地圖上更華麗了！

插畫家／德珍

黃易武學新顛峰，你一定要親身體驗！

大唐雙龍傳

黃易

懷擁眞氣經脈萬夫勢，領略黃易武俠新顛峰

○【長生訣】：前所未有真氣經脈戰鬥系統，全新內功境界重現！

○【井中月】：氣勢戰鬥系統，一句話喝退對手，高手風範震嚇人心！

○戰鬥鏡頭多角度亂數變化，驚人氣勢震撼你的視覺神經！

○戰鬥AI應對變化，重現扣緊人心、瞬間勝負小說情節！

○絕美人物外型、戰鬥AI模組設定，近百位原著人物個性登場！

○3D視角、遮蔽物半透明技術鏡頭切換自如，盡覽隋唐中國壯麗場景！

○絕對忠於原著改編，精緻華麗故事情節CG，重現寇仲、徐子陵快意江湖的武林傳奇！

糾纏兒女癡情！

縱橫神州萬里！

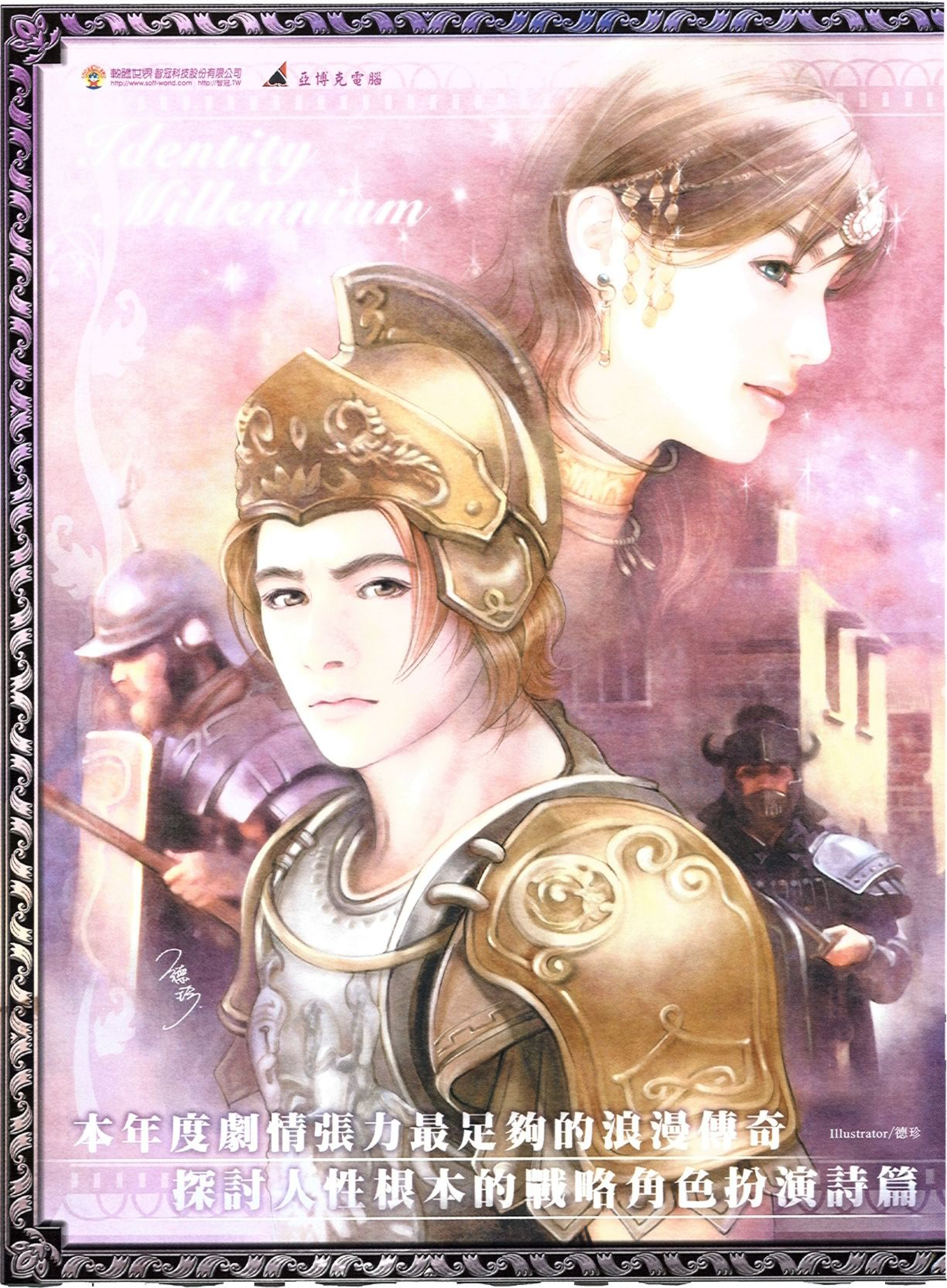


快意江湖風浪！





軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.TW DREAMFORCE 奕方科技股份有限公司 大唐網站 http://dragon.dreamforce.com.tw


軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
亞博克電腦
Identity Millennium
本年度劇情張力最足夠的浪漫傳奇
探討人性根本的戰略角色扮演詩篇
Illustrator/德珍



神魔決
Identity
Millennium
千年之約
我天真的相信
神的光輝將讓我神采飛揚，
卻殘酷的發現
魔的因子將在我身上滋長！
該是讚美，還是詛咒？
是不顧一切墜入魔道？ 還是請求神力的救贖？
意外的人生，讓善惡倒錯．．
誰能維持這世界最後的和平？
多重路線帶來多種意料之外的結局
全3D人物、場景與戰棋式戰場環境
真拳實腳的攻擊與古老魔法奧義的施展
個性化的男女主角帶你探訪歐洲中世紀社會百態
主角可加入不同的組織以不同世界觀完成一生使命









烈火初張照雲海，

赤壁樓船一掃空！

三國群英傳 III

奧汀科技股份有限公司
台北縣中和市建一路 150號 12樓之 5
Tel : 02-82263733 Fax : 02-82263722 http://www.odinsoft.com.tw

ODIN SOFT







一百年前，

小蝦米搞定【金庸群俠】，

一百年後，武林的命運由你決定！

天下第一 武林無敵 等你挑戰

新劇情、新格局，自由趣味超越網路遊戲，年度最受期待，開創武俠遊戲新視野！

武林風波 快意冒險 自由闖蕩

武林走透透，上至武林大會，下至小老百姓的各種疑難雜症，每一個場景角落，都有問題等你行俠仗義！

天下豪傑 是敵是友 隨你結交

友好度設定培養，任憑結交各式武林豪傑怪客、和俠女們談戀愛，交遊天下或人人唾棄，全靠自己！

拳掌刀劍 詩書射樂 任你修練

融匯琴棋書畫，在各項技藝中鍛鍊武學新境界，交叉養成、小遊戲模式，自己玩出武林壓箱寶！






















出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
研發製作 智冠・河洛工作室
武林群俠傳
快意的冒險旅途／認真的養成系統／自由的角色扮演
天下終於大亂，
武林不再有標準答案，
無限自由 多種可能
由你創造，
蒼天的絕學 龍王的野心，
隨你討教，
拳掌刀劍 詩書射樂
任你玩耍，
大受好評的天下第一傳奇，等你搞定！
全球銷售超過20萬套 雄霸單機市場之原創RPG遊戲

好遊戲不寂寞

台灣近年來最有創意之武俠RPG鉅作
兩岸三地超過十萬華人共同支持

三大獨創系統、六大嶄新特色

情節導引系統

扮演不同角色、體驗不同思維；人物各有不同的表情，更加豐富遊戲的世界

段位格擊系統

使用不同角色，迎戰不同對手；配合預測回合制，真正體會比武拆招的快感

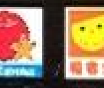


增加角色各項屬性，提高戰鬥勝算；自行融合奇妙武魂，提升戰鬥能力



情境武俠新顛峰、情節RPG新感受









Illustrator 德珍

遊戲向上委員會

遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分爲劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，每一個項目都是由王國內最有名望的人物來做最後的結論，因爲遊戲評議過程各委員衆說紛紜，每一個委員說得都很有道理，所以委員會最後決定不做出最後的分數，而以各項評議項目負責人做出最後的結論來代表，操作項目由騎士團團長沙雷納決定、耐玩度項目由勇士阿雷斯決定、劇情項目由賢者尼爾斯決定、聲效項目由王國公主蕾蕾決定、畫面項目由國王決定、總分則由遊戲仙人決定並由沙雷納和公主將石盤推到山坡的高度來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人將會很高興的把自己大頭照放在上面，以示負責，而負責總分的遊戲仙人也會蓋上他的專用印章「極品」，各位王國的子民要是看到「極品」出現的遊戲，卻發現遊戲很爛的情形，可以寄信到遊戲向上委員會好好的抗議一番。



投稿附設評議學堂的辦法

請選擇最近2個月出版的遊戲，字數大約控制在300-500字之間，附上一張圖檔，不要貼在文章裡面喔！寄到serena@swm.com.tw這個信箱就可以了，別忘了要寫上自己的姓名、暱稱、地址、電話喔！

每一位投稿入選的戰事至少可以得到20G與20EXP喔！









聖獨角獸騎士團一聖騎士一痞子
E-MAIL信箱一morris.huang@msa.hinet.net

召喚者

長久以來，動作遊戲給玩家的印象，不外乎是由主角一馬當先的獨自衝鋒陷陣，且從頭至尾只能被迫的以一擋百，而在遊戲的劇情方面，也略嫌草率隨便了點；而角色扮演遊戲儘管內容和劇情較為生動，但傳統的回合制玩久了，也不免感到枯燥乏味。在以往遊戲製作的技術不夠純熟的情況下，難以再作更大的突破。如今借助軟體技術的提昇，方纔得以高超的電腦科技，成功的將此二種遊戲類型結合，讓喜愛動作遊戲的玩家能享受到更豐富的劇情；且讓喜愛角色扮演的玩家，更有身歷其境的感受。兩者合而為一，也就誕生了「召喚者」這款箇中的代表作遊戲。



這款遊戲在主角人物的設定上，和以往印象中的遊戲較為不同，其主人翁並非一位有理想、有抱負的有志青年，或立志為了打倒魔王而奮鬥；相反的，遊戲的主角卻是一位平凡的農夫，因畏懼自己身上所與生俱有的能力，又因情勢所逼，不得已才被迫踏上征途；而其他的夥伴也大多是不得已才加入行列，其中更不乏視主角為仇人的角色。而這裡頭所牽扯的誤會，究竟要如何冰釋化解，也就有賴玩家們細細去品味了。或因遊戲為歐美產品，美術畫風顯然偏向於寫實的風格。不過，在草民的眼中看來，主角消瘦的臉頰和相對明顯的輪廓，看似無端生了場重病，或長期營養不良一般；其他的角色亦皆如此，雖說談不上美觀、漂亮，但擁有「獨特」的風格，此言倒是不虛。

遊戲既名之為「召喚者」，召喚神獸的功能，自是這款遊戲最顯著的一項特色。遊戲內容也正是圍繞著這些進行召喚所需的戒指而展開、擴展。每當玩家得到一只新戒指，主角所能召喚的生物也就多了一種，遊戲中共計有15種不同的生物可供召喚，有從地獄而出的牛頭人，也有從熔岩中誕生的巨人。而每隻生物都有專屬的特殊能力，對於整體戰鬥有極大的幫助。唯美中不足的設計是，玩家每回召喚生物之時，主角便需降低自己生命的最大值來賦予召喚生物的生命力，且直到召喚生物離開之後，主角的生命最大值才會回復；但若是所召喚出的生物死亡的話，便會降低主角生命的最大值作為懲罰。這是一項相當有趣的設計手法，極能表現人、獸休戚以共的關聯性。



遊戲類型既定位為動作RPG，自然是同時涵蓋了這兩種類型遊戲的特性。遊戲中所顯現最具動作遊戲特色的，即是「連續技」的使用，無論是主角、夥伴，或是召喚獸，俱都擁有專屬的連續動作，玩家無需像格鬥遊戲一般的轉動搖桿，或是死命的連按鍵盤，而只需在角色出招的時間中，適時的按下滑鼠右鍵，自動觸發的連續技就會次第展現，算是頗貼心的設計。由於遊戲是採回合制的即時戰鬥方式，玩家們若是手感特優的話，大可以在一、兩次的攻擊中便將敵人擊潰，但其中最令人為之氣結的是，只要當時並非由玩家所控制的角色，也就喪失了連續技的能力；換句話說，便是人物觸動連續技的AI並不會自動的觸發，而是必須由玩家手動開啓才行。而遊戲雖設計有人工智慧腳本可讓玩家自行設定，但顯然都不太聰明，即以魔法師來說，可供設定的就只有一些初級的小魔法，至於大型的魔法，則非得玩家親自手動才能施法。幸好遊戲設有暫停的功能，玩家方得以在危急時，暫停戰役來思考下一步的戰略，也算是遊戲對AI失策的一種補償吧！







在角色扮演的部分，每個角色於升級時，除了HP與AP的提昇之外，尚有所謂的技能點數可資運用。角色在遊戲中的所有技能，包括魔法等，都可由玩家自由的逐項升級，要讓角色成為何種類型的戰士，亦都可由玩家決定。但較為可惜的是，每項技能的最大值都只有10級，遊戲中雖有指環及項鍊道具可以加成，但實戰經驗卻顯示仍嫌不足。魔法的部分也因上限的關係，各種屬性的魔法也只有4、5種，對於「角色扮演」的成份來說，也忒是嫌小兒科了些，用來用去就是那幾招，感覺很快就麻痺了。但弔詭的是，也正由於上限偏低的緣故，練功特勤的玩家很快就能讓角色的各項技能達到最大值，戰鬥自然也就更容易進行了。這大抵是「魚與熊掌」的不可兼得吧。

在角色扮演遊戲中慣見的所謂旁支劇情，於此遊戲中所佔的比重可謂極其龐大，但遊戲主線卻反而是相對的萎縮。幾乎每個地點都會有旁支任務的發生，少則一件，多則十來件，其相關劇情有長有短，而報酬也不一，端看玩家是否要花時間去完成了。除了這些之外，遊戲在劇情方面的著墨不少，而文字訊息更多如過江之鯽；加上遊戲並無語音功能，對於英文不佳的玩家而言，的確是一種折磨。兼且長篇累牘的文字訊息看久了，也很容易導致心煩，可偏偏重要的情報，率皆是從對話中所獲致，玩家該算是處於一種「不想用力看，卻又不得不看得深入」的痛苦狀態，對遊戲的熱度，恐怕會因此而遞減不少。



大體上說來，這款遊戲的美術設計、眩目的光影效果、令人心神嚮往的3D場景等等，俱都製作得十分完美；無論是日式風格的建築物，或是高聳的階梯，在在都令人嘆為觀止。尤其置身於城鎮時，簡直就像是真正逛街一般，細如建築物及人物的結構、比例，也都考究、真實無比。也因此，玩家於此遊戲中，自可時常看到華麗雄偉的建築物聳立在眼前，該算是一種視覺的新享受。儘管遊戲的文字比率偏多，但也是因應劇情所需的必要之惡，此外的表現，不愧是萬中之選。玩家若是英文能力應付得過去，相信這款遊戲必定能帶給玩家相當程度的震撼。



遊戲護照

GAME PASSPORT



設計公司：volition
發行公司：英特衛多媒體
遊戲類型：動作RPG

罕見佳作，大力推薦

測試配備
PIII-1GB　256MB RAM
SB PCI128　GeForce3
50X CD-ROM



操　作　一鼠在手，縱橫無阻。
耐玩度　可長可久，百玩不厭。
劇　情　主線不豐，支線龐雜。
聲　效　效果驚人，懾人心魄。
畫　面　精緻唯美，一時之選。

聖獨角獸騎士團—聖騎士—痞子
E-MAIL信箱—morris.huang@msa.hinet.net

武林群俠傳

雖然「武林群俠傳」仍有著不少國產遊戲易見的缺失，如介面的設計不良、謎題提示不夠完整等，但高自由度的遊戲走向，加上任務、養成模式的交叉進行，讓「武林群俠傳」成了難得一見的，有著高耐玩度的遊戲。不過，說起筆者玩「武林群俠傳」的辛酸血累史，那真是「話若要說透支，目屎是流未離啊！」為什麼這麼說呢？且聽筆者娓娓道來。



江湖中風起雲湧，一代新人換舊人，假想你是一個滿腔熱血的武林菜鳥小蝦米，在完全狀況外的情況下，你該怎麼做，才能成為一代霸主呢？「武林群俠傳」正好給了你一個絕佳的試驗機會。

遊戲由劇情與養成模式交錯進行，在劇情模式中，玩家必須解決一些特定的謎題，如於杭州城中找尋丐幫弟兄，救出大將軍，或是在成都參加廚藝大賽等，這時玩家並無練功的機會，但在解決特殊事件後，可以獲得更高的名聲，或是學到新武功，並廣交五湖四海好友（還有靚妹）！養成模式類似「美少女夢工廠」，玩家可以對小蝦米下達各種練功的指令，來增強小蝦米的各種參數。人人都想練就一身神功、但如何練功卻各有巧妙不同，如何在有限的時間下，將琴棋書畫內外軟硬功練的樣樣精通，則考驗著玩家分配時間的智慧。在第五年末，玩家會參加武林大會，然後遊戲會依玩家的武功、名聲、金錢等參數，決定玩家到底是個默默無聞的小蝦米，或是富甲一方的富商，還是笑傲江湖的一代大俠。



遊戲中的許多細節都能看出設計小組的用心，遊戲中的對話相當有江湖味，偶爾也有拖線人士的爆笑演出；謎題雖然提示不足，但變化性高值得讚賞，筆者一下被要求對句、一下被要求聽音猜曲，一下又得猜燈謎比釣魚的，搞的筆者都覺得自己彷彿肚中真有幾分墨水，相當有趣。在武林各地偶爾還會碰到些奇人異士，如蠟筆小新、阿仁（請參閱日漫：頑劣家族）等，讓筆者不禁讚嘆江湖之大，果真無奇不有！另外遊戲的考據亦相當用心、各種茶類、酒類的由來、特色，東坡肉、麻婆豆腐的食材、煮法等，在遊戲中都有詳細的解釋。這些小細節雖不是遊戲的主體，但因為設計用心，讓人在玩「武林群俠傳」時，更有身在其中的感覺。



話說筆者第一次玩「武林群俠傳」時，遊戲一開始便進入劇情模式，在巧遇徐子易後，便能自由在洛陽城中行動。這時筆者扮演的小蝦米因為閒閒美代誌，便在洛陽城中四處拈花惹草，結交酒肉狗友，順便打點零工（如打獵、挖礦）賺些小錢，但在申時徐子易卻跑來向筆者討錢，筆者因為沒有心理準備，便隨隨便便的給了他身上僅有的三千多兩銀子，想說應該可以打發這個窮酸書生了，但之後的發展卻讓筆者不得不重玩一次遊戲，因為在這個事件中因為筆者給徐子易的錢太少，所以只得到了39點的悟性，而悟性太低練功成長的幅度就慢，所以筆者之後遇到的戰鬥不管怎麼努力，總是被敵人打好玩的，這下只好重新開始第二次的「悟性至上小蝦米闖江湖」。俗話說的好，少壯不努力，老大徒傷悲，第二次筆者發奮圖強，一開始便努力挖礦賺錢，好不容易賺到了將近四萬兩的銀子，將悟性提升到了85點。剛沉浸在練功喜樂的筆者，卻又在第二個劇情模式中被澆了冷水，原來在第二個劇情模式-成都裡，有位絕色名妓-香兒，若你想一睹芳蹤，得將琴棋書畫的屬性都提昇到30以上，筆者這次的小蝦米雖然武功高強，卻是個琴棋書畫樣樣不通的大老粗，所以不但被當成了拒絕往來戶，還被香兒的丫環著實奚落了一頓，一向自命風流的筆者怎

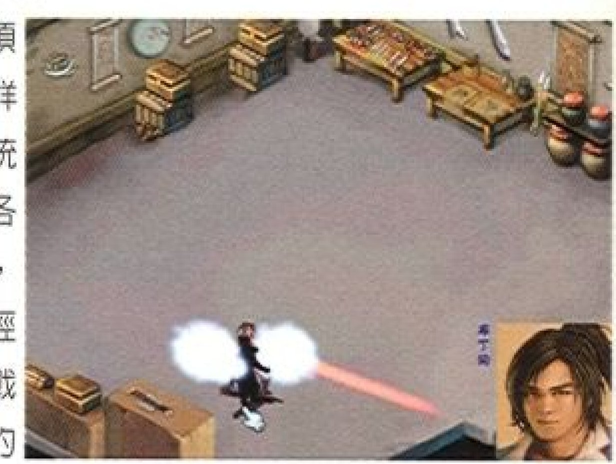


能容許這種被美人拒於千里外的恥辱呢，於是筆者黯然按下reset鍵，重新開始第三次的「悟性誠可貴靚帥價更高小蝦米闖江湖」...。



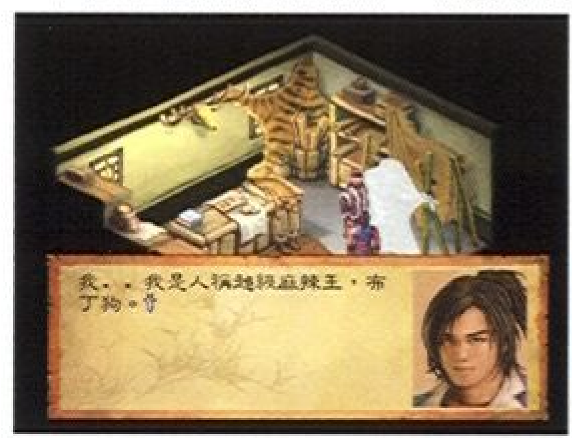
其實遊戲並沒有一定的發展規則，要如何在江湖中定位，全看玩家如何鍛鍊小蝦米，雖然劇情模式有固定的任務需要達成，但就算玩家不予理會遊戲還是會繼續進行下去，只是遊戲中支線的線索太少，主線任務的線索又「好話不說第二次」，常在突然遇上狀況時，才有功到用時方恨少的遺憾，或許這是設計者想表達江湖瞬息萬變的作法，但以一款遊戲來說，筆者仍覺得不必這麼苛刻玩家。

之前提到遊戲是由劇情與養成兩模式交互進行的，而兩種模式的美術風格也是天差地遠，劇情模式中的畫風以寫實的水墨為主，部分主要角色是由日本山田章博先生所設定的，另一部份角色大頭照則明顯的是以照片修改而成，尤其是我們的主角小蝦米，長的真是像極了港星陳曉東先生啊！進入了養成模式後，所有角色躍身一變成為可愛的三頭身，不知情的玩家大概會以為進入了另一個遊戲。事先未將美術風格統一的缺失，到底是人為的缺失，還是設計者刻意呈現出江湖中「知人知面不知心」的高段作法？令筆者百思不得其解...。



除了美術風格，介面不順手、謎題提示不足外，「武林群俠傳」的另一個缺點是戰鬥系統的貧乏，在養成模式中鍛鍊的各項屬性，都會影響到戰鬥過程，如硬功、內功與生命值有關、輕功與移動範圍有關等，但實際戰鬥時只是不斷重複移動、砍人的步驟，並沒有任何設計（如屬性或各種武功的相生相剋），讓玩家有謀略的空間，一旦玩家練功不足，遇上戰鬥後就只有待宰的份，雖然遊戲最後有刀劍合一的設計，但遊戲中盤以前的戰鬥，都只是考驗玩家按滑鼠的耐力，筆者懷疑，這是不是也是製作小組為了表現出武林中「弱肉強食是不變的生存法則」所設計的？

雖然有上述的缺失，「武林群俠傳」仍是款瑕不掩瑜的作品，高自由度的任務設計，和養成模式的良好融合，讓玩家能以另一種心情，體驗武林中小蝦米闖江湖的悲歡離合，有別於市場一股腦推出換湯不換藥的武俠角色扮演遊戲，筆者很樂於推薦這款風格獨特的「武林群俠傳」給所有喜好武俠風格，卻厭倦了終日看殺練功的玩家們，另一種新的選擇。



遊戲護照
GAME PASSPORT



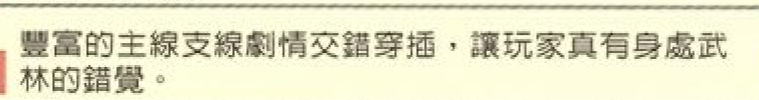
設計公司：智冠科技
發行公司：智冠科技
遊戲類型：養成角色扮演

多重結局+劇情養成雙模式+豐富的事件，你還在等啥？一起來當大俠吧？！



測試配備
Athlon1.4G
256MB SDRam
SB Live5.1！
KyroⅡ

操作	人物偶爾會卡牆、介面設計不當挑戰玩家耐心。
耐玩度	劇情養成模式交錯進行，加上豐富的事件，讓人忍不住一玩再玩。
劇情	豐富的主線支線劇情交錯穿插，讓玩家真有身處武林的錯覺。
聲效	音樂音效還算悅耳，想關掉音效的衝動不高。
畫面	一款遊戲兩種畫風、一款遊戲雙重享受？

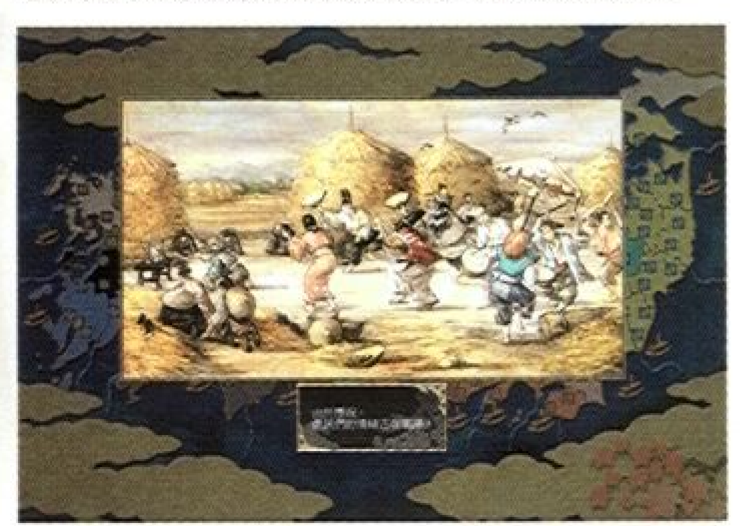




聖獨角獸騎士團－聖騎士－黑毒王騎士

信長之野望～嵐世紀

歷經了多次遊樂器世代交替、以及市場重新洗牌的日本光榮（KOEI）這個以戰略遊戲享譽業界十數載的公司，最近不僅在次世代主機的舞臺上以「決戰」系列展現了令人刮目相看的驚豔演出，同時又將耕耘多年的系列品牌「信長之野望」與「三國志」推向了新的戰略遊戲領域，讓人不得不對遊戲創作團隊屢屢突破創新的才能感到驚異。



還記得「烈風傳」才剛在去年風光一時，緊接著光榮公司又在今年推出了「信長之野望」的續作「嵐世紀」，本以為應該是採用同一程式引擎加以重組的設計，然而望著眼前絢爛獨創的畫面時，這才明白遊戲完全顛覆了先前的假設。儘管中文改版的速度差強人意，翻譯後的內容有若干些微的瑕疵，但依然無損整體遊戲予人正面的觀感。

「信長之野望」曾歷經兩次重大模組的改造。「將星錄」至「烈風傳」這個時期是第一次重大改變的作品，其方格式領地的內政開發構想形成了這個時期的特色，原創的系統設定與玩法不僅來自同一發想，同時也





影響了該時期推出的「成吉思汗Ⅳ」。而「嵐世紀」則可視為第二次重要變革的分水嶺，原因就在於遊戲採用了有別於以往回合戰鬥的即時作戰模式。

儘管玩家期待光榮公司在遊戲中加入即時作戰的要素已久，姍姍來遲的喜訊還是讓人雀躍不已，畢竟當玩家經歷過「傲世三國」這樣獨創性的即時戰略遊戲洗禮後，不免對於執東方戰略遊戲牛耳的「信長之野望」與「三國志」系列抱持厚望。所幸「嵐世紀」並未辜負玩者的殷切期盼，不僅繳出了亮麗的成績單，也讓人對於即時作戰系列的未來更加樂觀。

製作小組在軍事面採用了所謂軍團制，當玩者名聲到達某種程度，便可一如史實任命軍團長治理數個地區，這種委任的方式也解決了同時操控所有部將過於耗時的難點。玩者於遊戲剛開始時可致力開墾，並固定於每年收成後的 8 月分配武將俸祿，除非局勢危急亟需兵力。接著訓練兵員著手統一國內，再攻打商人常駐的國家與出海口。與商人建立親密關係後，便可進行交易，接著再於 7 月哄抬高價賣出軍糧，以彌補商業度低迷導致的軍資不足。



而在戰術策略的運用也更為簡潔，只要武將擁有特殊技能，就會在戰鬥時自動發揮，例如說服敵將來歸或驅使敵人陷入混亂等。而在作戰中框選會合的編隊時，以擁有不同特技的武將為先，需盡可能讓會合後的編隊成員分享所有特技。若有諸勢力等援軍，可讓盟友與敵軍先行交戰，再視情況蜂擁而上，殲滅戰力已經受損的敵軍。過去以武力高低決勝負的觀念被統率力取代，結合戰鬥編組以替代陣形等設定，這些都較「傲世三國」武將必須重新升級的做法更具說服力。



雖說如此，對於擅長回合戰鬥設定的製作團隊而言，初次採用這種迥然有別於既定慣例的挑戰，應該還是相當吃力的，畢竟這是從無到有的新程式開發。從部隊移動在地圖上有些遲鈍、大量部隊交錯重疊時發生延遲、以及迂迴繞道的AI並不流暢等情況看來，程式還是有許多需要改進的空間，但對於沈浸

其間的玩家而言，這樣的缺失畢竟是瑕不掩瑜的。



看著媲美「清明上河圖」故宮動畫的開頭畫面，猶如徜徉在一片揮灑彩意的畫卷中：充滿了日本桃山文化時期風采的畫面，讓人有種回到中古扶桑的恍惚。如此細緻的繪畫風格，可說將遊戲提昇至所謂數位藝術的領域，伴隨著雋永悠揚的配樂後，思古幽情躍然螢幕之上的創作人員企求，也就應物現形了。

這次製作小組將遊戲重點置於土豪、忍者、水軍、寺廟、都市等集團構成的「諸勢力」，想要統一整個日本，就必須借助這些勢力的力量。玩者首先必須依照評議的決定逐一完成家臣的建言，緩步推升大名的威名 ，提昇回合輪替的順序，以達先發制人的目標。一方面強化國內諸勢力的關係，使其達到親密的地步。如果該國內同時存在數個諸勢力，可先與其中之一建立親密關係，再請其代為宣傳名聲，可省下許多資助的錢糧物資。此法以支配區域遼闊的水軍最為有效，影響遍及支配力所及沿岸勢力。



如果扮演的諸侯人單勢孤，出身又並非國人，則可拉攏或俘虜出身「國人」的武將，出仕我國後，即可負責遊說關係親密的國人衆要人。這種彷彿現實生活中人際關係「縮影」的設定，確實讓人有乍然猛醒之感，也反映了當時身處亂世的諸侯難以獨力稱霸的史實。同時相較於前作「烈風傳」獨立勢力的設定，諸勢力影響深入的程度又更為廣泛。他們可能是見風轉舵於戰場上的中立勢力，端視戰況的演變與與情誼的深厚程度決定表態的時機與支持對象：也可能是內政外交陷入窘迫之際，前來雪中送炭的盟友或雪上加霜的惡鄰。



像這樣完全以情誼為考量基礎的設定，雖然並不能夠全然反應真實面，但重視周遭勢力關係的用意與訴求，確實已清楚詮釋了策略遊戲的定義。

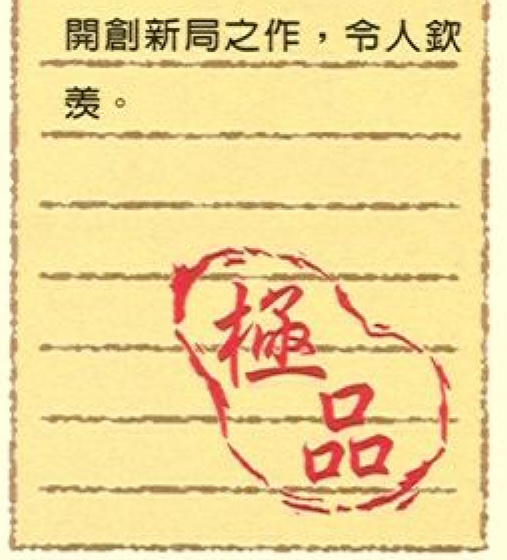
當吾人再次展望這加入即時作戰系統、諸勢力要素、軍團制設定的新作時，欽羨之情或許更勝褒貶之心。希望玩家這種對國人撰寫策略遊戲的殷切期望，有朝一日將化為寫下新里程碑的動機。

遊戲護照

GAME PASSPORT

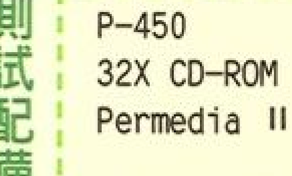


設計公司：日本光榮
發行公司：臺灣光榮
遊戲類型：策略



開創新局之作，令人欽羨。





極品

操作：一目瞭然，易上手。

耐玩度：使人一玩再玩，一發不可收拾。

劇情：依循史實改編，中規中距。

聲效：雋永悠揚，使人發思古之幽情。

畫面：充滿日本桃山文化時期風采

測試配備

P-450	128MB DRAM
32X CD-ROM	Magic 3D II
Permedia II	SB Live Value



聖獨角獸騎士團—聖騎士—G.R.X騎士
E-MAIL信箱—grx@pchome.com.tw

裝甲元帥3D 焦土作戰

在戰略遊戲市場中，頗負盛名的裝甲元帥系列又再度回來了。這次，裝甲元帥3D之焦土作戰，不僅加入了更多的兵器與特效，而且把戰場從西部戰線拉回了只屬於硬漢的東部戰線，二次大戰中，最激烈，最龐大的裝甲戰役都發生在這裡。



想看看名戰車 T-34 的風采嗎？想知道KV-1戰車是如何讓德軍聞之色變的嗎？呵呵，先賣個關子，把這些都留給玩家們自己去體會。在這裡，還是讓我們先來看看這次”焦土作戰“有哪些特色內容吧！

更完整更細膩的戰役內容

這次”焦土作戰“的戰役，主要是以德軍的名將領 ZHUKOV、MANSTEIN跟蘇聯的名將領KONEV、GUDERIAN為主，共有兩場大型及兩場中型戰役可供玩家選擇。比較特殊的是，每個戰役都是模擬這些將領們當年所經歷的戰鬥，遊戲似乎是想讓玩家們可以藉此體會一下將軍的征戰之路，對一些對戰史比較有研究的玩家來說，這點可是蠻讓人感到躍躍欲試的。



精緻的3D畫面與作戰單位

裝甲元帥的3D畫面一向有著相當獨到的特殊風味。既不失標準六角格的戰略要素，又能表現出遠近的立體感。以一個標準戰棋遊戲來說，這樣的畫面表現算是不錯了。不過可能是為了表現出3D立體感所做的考量吧，遊戲中的場景可說是有一點模糊粗糙，看慣了一般2D精緻的戰略遊戲，剛進入裝甲元帥3D的戰場還真的會有點覺得怪怪的說。



至於在作戰單位上面，這點可就是裝甲元帥3D的另一個重要賣點了。在戰場上，你是真的可以看到每一個單位動作變化。如裝甲部隊行走時揚起陣陣沙塵，空軍飛行時忽上忽下的飛行感。而當戰鬥時，你可以看到坦克旋轉著砲台向敵人開火，火砲旋轉著砲座開砲。雖然說單位不是很大，但是絕對可以讓你從外型上看出那是什麼單位。KV戰車就是KV戰車，T-34就是T-34。這點真的是讓人很佩服的。至於其他如煙霧爆炸等特效，我想在3D加速的表現下，其視覺效果是不用去質疑的。另外玩家小心那些長程火砲，不論是對空還是對地，自走還是牽引，它們可是遊戲中最好用的兵種。只要一兩門就可以瓦解掉你整個攻擊行動（對空的一樣可以遠程打地面）。同樣的，只要保護好你的火砲（不要讓敵軍突圍到它們身邊），你就可以輕輕鬆鬆守住你的城市。對蘇聯軍來說，那些強力的自走砲戰車可說是超級兵種。皮厚耐打，砲又大根，近程可打遠程可轟，還可以支援我方單位防守。只要搭配好防空戰車，玩家幾乎就可說是無敵了。



獨特的指揮官培養系統與嚴苛的過關條件

有點類似SLG的指揮官晉級系統可說是裝甲元帥3D的另一個特色。一般來說，這類指揮官晉升系統通常都是出現在遊樂器上面的戰略遊戲較多，在標準的美式六角格遊戲中較少出現。

此外，從裝甲元帥開始，這系列遊戲中一直有一點很讓筆者感冒。那就



是遊戲中的過關條件（戰略目標）一向都很機車，在這次”裝甲元帥3D 焦土作戰“中，這點倒是一點都沒改，而且還越來越變本加厲。

不論是哪一個戰役，只要你在時間內沒有拿下該拿的點數，不論是少一回合或是少一據點，你都只有一個下場－>GAME OVER。拜託喔，戰役模式耶，只為了一回合一座城，就把你踢出去，一點分歧點或是戰勝戰敗的劇情變化都沒有。



更誇張的是，遊戲中的作戰目標一成不變－>幾乎大都是要拿下足夠的勝利點數。以蘇聯為例，在二次大戰初期被德軍打的措手不及，本來都因該防守的戰場，卻還要你去拿下德軍的城市。而德軍的戰場也一樣，在二次大戰末期，被蘇聯包圍打得滿頭包，遊戲中除了防守外還要你去拿蘇聯的據點，真是的，還搞個絕地大反擊喔，一點戰役該有的感覺都沒了。

整體介面變動不大　可說是前作資料片

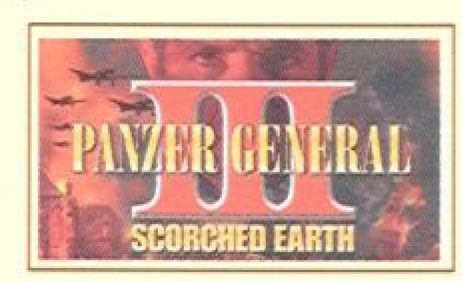


就整體上來說，這次的”焦土作戰“可說是裝甲元帥3D的資料片，不論是在操作或是介面上都沒有太大的變動。當然，遊戲的最大賣點便是加入了為數不少的蘇聯兵器與二次大戰的東部戰役，喔，差點忘了還有新指揮官。

不論如何，這次”焦土作戰“在對蘇聯兵器的考究可說是相當用心的。對戰爭迷來說，能夠看到心儀已久的偶像坦克跟其宿命對手一起奔馳在螢幕畫面中，這一切，可說是已經彌補掉很多缺點了。

對了，還有一點。跟前作一樣，這次在厚厚一本的遊戲說明書中，依然是加入了不少的二次大戰真實照片，尤其是那些東部戰線的裝甲部隊照片，ohohoh，可真是讓人看了熱血沸騰啊（只可惜照片有點小了點說）。

遊戲護照
GAME PASSPORT



設計公司：SSI
發行公司：第三波
遊戲類型：戰略

遊戲內容大致延續上一代，但加入了不少考究的兵器及戰役，值得二次大戰迷一試。

測試配備

AMD-K7　256MB RAM
GeForce256　50x CD-ROM
SB-LIVE



操　作	可說是裝甲元帥3D的資料片，操作介面上沒有什麼變動。
耐玩度	破關後繼續玩的意願不高
劇　情	不依史實，無分支劇情。
聲　效	中規中矩，該有的都有了。
畫　面	不失標準六角格的戰略要素，又能表現出遠近的立體感

聖獨角獸騎士團—聖騎士—路易王
E-MAIL信箱—morris.huang@msa.hinet.net



工人物語4



「工人物語四」是本系列的最新作，該系列以建造與生產的複雜聞名，在最新的一代裡自然也不例外，玩家必須善用最原始的木頭和石頭來建造各種建築物，然後建礦區來生產包括煤、鐵、金、硫磺等各式各樣的礦產來生產工具及武器，藉由這些工具來生產食物養活更多的殖民，並訓練更多的部隊來防禦敵人的入侵。這個系統在二代就已經十分的成熟，沿用到四代幾乎可以說是無懈可擊。而四代新增的一些職業也增加了不少新鮮感，雖然使用的機會不高，但總算承襲了本系列小幅度改良的傳統。

在歷經世代的改良之後，本遊戲的聲光效果自然有一定的水準，你可以清楚的看到建築物與殖民的細節，並自由的縮放視窗。每個殖民的動作也更加的栩栩如生，看著這些可愛的小人們四處奔波真是一件賞心悅目的事情。加上遊戲中對應各種族的配樂十分悅耳動聽，非常符合遊戲的氣氛。在建設過程中各項工人的活動都會有著對應的音效，電腦也會用語音提醒你目前發生的事件，讓玩家可以很輕鬆的浸淫在繁雜的建設工程裡。



由於本遊戲以建設為主軸，在部隊與戰術的運用上自然比一般的即時戰爭遊戲遜色不少，每個種族在遊戲中只有步兵、弓兵和特殊兵種可以選擇，配合祭師和特殊車輛的運用來和敵方周旋。最讓人無法忍受的是部隊的控制方式，只要我方部隊一遭遇敵人，它們就會自行戰到最後一兵一卒，完全不聽從你的指揮，連轉進都不被允許，一旦敵方的數量比你龐大，你就只能眼睜睜的看著自己的部隊被消滅殆盡。



因此遊戲過程中的調兵遣將一定要遠離敵方部隊，等集結足夠的大軍後再一舉殲滅敵人。不過戰鬥之後只能藉由佔領對方的塔台來破壞領地，無法對敵方平民百姓展開攻擊，除非派遣祭司與車輛來破壞建築，或直接在對手的領地建造塔台來鯨吞蠶食。所以假如我方在塔台被佔領之前把塔台賣掉，通常可以保持領地的完整而伺機反攻。

遊戲裡玩家可以使用羅馬、馬雅和維京三個種族，在單人戰役模式中每個種族都有著三個戰役可以進行。除此之外在玩家還必須在總戰役中對抗黑暗部落。黑暗部落沒有塔台，要侵佔它們的領地，你必須派遣新部隊園丁來慢慢的綠化，但由於園丁異常脆弱，還是得依賴大量部隊的保護。

這種迥異於以往的對抗方式的確為這瓶不斷新裝的老酒添加了不少新風味，不過整個遊戲的過程仍然大同小異，所有的任務只能在敵陣營數目、地形上面變花樣，整個遊戲完成後你實在很難有印象特別深





刻的關卡，相較於其它即時策略遊戲裡多采多姿任務，本遊戲在關卡的變化性上的確有加強的空間。還好這次製作公司仁慈的加入了F12這個按鍵，讓你可以往前躍進1分鐘，大幅加快了遊戲進行的節奏。在最新的英文更新版本中甚至可以讓玩家調整遊戲進行的速度，這項從二代以來最受期待的功能終於讓我們這些工人迷等到了。

在四代裡另一個新增的部分是戰船的設計，不過就如同三代加入的魔法系統，整個戰船的部分並沒有很完美的整合到遊戲中，除非有絕對的必要，否則在戰船彈藥補充不易，速度又過於緩慢的狀態下，實在讓人提不起打海戰的意願。而沿襲自三代的魔法系統雖然加入了一些新特色，但收集魔力曠日廢時，魔法效果又不夠強大，還不如多建幾座軍營來增產部隊。

除了這些戰役關卡外，玩家也可以自行由網路上下載各式各樣的地圖來進行遊戲，當然也可以藉由Blue Byte的遊戲頻道來進行多人連線，比較可惜的是國內代理商所推出的中文版沒有提供網際網路對戰的功能，只能在區域網路裡進行對戰。玩家要尋找世界各地的同好一決雌雄只能使用內附的英文版本來進行。



筆者曾經上網對戰幾次，發覺玩家間的生產速度差異相當大，實力懸殊程度十分明顯。不過比起電腦的智商，人腦的確刁鑽太多了，你根本無法預測哪裡有防禦上的漏洞，不過就算敵人長驅直入，假如你能善用焦土戰術的話，也未嘗沒有反攻的機會。也因此在兩人實力勢均力敵的狀況下，整體連線的步調會被拖得很長，跟其它即時策略遊戲在網路上的快節奏大異其趣。

在一代代的改良之下，工人物語四可以說已經把這個系列發展到一個極致，無論聲光效果或遊戲內涵都已經沒有什麼可以挑惕的



地方，但一些從早期到現在的缺失如畫面的捲動設計不良、戰鬥系統過於簡陋等，到現在仍然沒有什麼改進，雖然如此，這仍然是一個讓人一接觸就欲罷不能的遊戲，無論你是不是工人系列的遊戲迷，都應該要來試試看。

遊戲護照
GAME PASSPORT



設計公司：Blue Byte
發行公司：第三波
遊戲類型：策略遊戲

是一個讓人一接觸就停不下來的遊戲，無論是不是工人系列的遊戲迷，都應該要來試試看

測試配備

P-550	256MB RAM
SB-Live5.1	32X CD-ROM
G-force 2 Pro	12GB HD

操作　畫面捲動設計不良

耐玩度　讓人欲罷不能

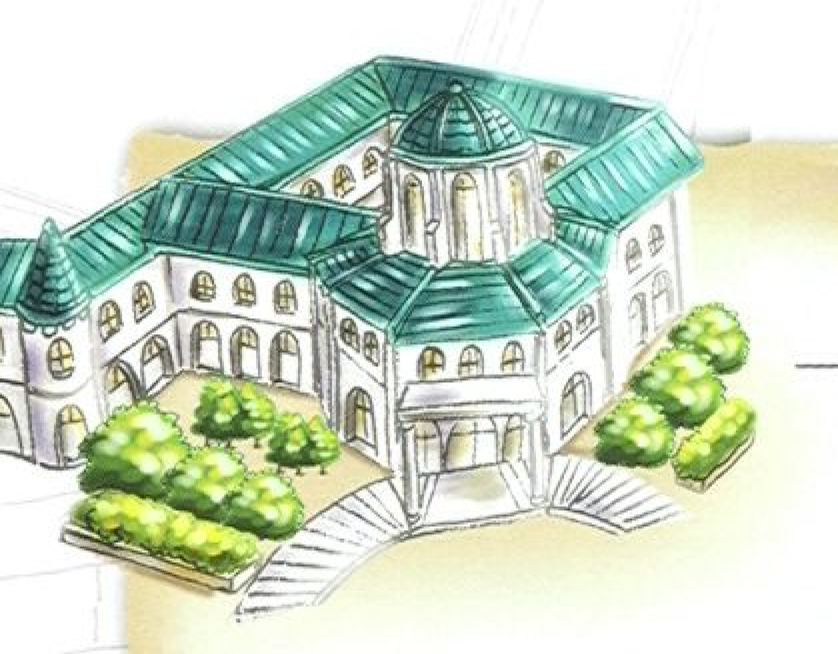
劇情　中規中矩

聲效　聲光效果更上一層樓

畫面　看著可愛的小人們四處奔波是一件賞心悅目事







遊戲向上委員會

戰士評議學堂

新仙劍奇俠傳

想想<仙劍>發售至今也過了6年，但是我只聞其名而已，如今<新仙劍>發售後的第n天)，當我在電腦賣場閒逛的時候看到了美美的月如和可愛的靈兒，我就陷入了要買哪個才好的困擾中，突然之間聽到了一句"兩個版本都一樣，只是贈品不一樣而已"，那時我才捨棄美美的月如帶著可愛的靈兒回家。

在欣賞完美美的動畫後就展開了逍遙兄坎坷的一生，不會吧！逍遙兄被羅剎鬼婆掛了。哦~原來是在作白日夢阿！我才曉得原來男主角李逍遙是一個聰明絕頂，悟性高超而且富有強烈正義感的帥哥，在仙靈島上竟然偷窺我們可愛的女主角靈兒在洗香香，因此，逍遙跟靈兒便展開了驚天地、泣鬼神的私奔記，哦~不是，是千里尋母記啦！途中兩人陸續結識了任性刁蠻的富家千金~月如，天真爛漫的苗女~阿奴，四人牽扯出一連串難分難解的愛情故事。



<新仙劍>傳承了<仙劍>的特殊操作模式，天啊！它竟然沒有對應滑鼠，而是鍵盤操作和搖桿。只好把我那典藏的力回饋搖桿拿來用。還有就是煉蠱皿和紫金葫蘆。煉蠱皿的功能很好用，只要東加加西加加的就能煉出等級提升一級的金蠶王了，而紫金葫蘆需要搭配靈葫咒，將靈魔類的敵人吸入葫蘆中，累積靈葫值到一定的程度就能煉出丹藥.另外在桃源村可以得到食蠱鳥哦！(它可是長得跟太空戰士中的陸行鳥一樣可愛喔！)

最後就是會令人討厭的Bug了，例如：打一隻妖狐女所得的錢是4千多，但修正之後卻只有800元，天啊！差了5倍。在試煉之窟那就更可怕了，一跳進小洞裡卻什麼也沒有，只有音樂而已，害我只好從頭來過了 。

它那美美的人物，超華麗的招式和召喚，感人的劇情，是吸引人的地方。而且它也替<仙劍II>做了伏筆，喜歡<仙劍>的玩家可要繼續支持喔！！而沒玩過的朋友可以試試喔 ！！

:20G　EXP:20P

戰士:愛貓



櫻花大戰

由幸運女神的作者，藤島康介所畫的櫻花大戰終於出PC版了！之所以會期待這款遊戲是因為，這是在DC上擁有好評的大GAME之一。

果然不同凡響！在畫質和人物配音上真是無可挑剔，唯一的缺點是在於劇情和戰鬥場面太簡單了！

劇情的走向永遠是同一條，只是女主角換人而已。戰鬥方面呢，和平常的RPG式戰鬥不同，打得敵人再多，也無法升級。雖然保持了原味，卻也容易令玩過前作的人感到無趣。不過，絕招出現的畫面都很華麗喔！

想要換換不同於RPG的作品嗎？想玩輕鬆又易上手的遊戲嗎？

建議你來玩櫻花大戰，彌補生活中常會見到的恐龍一族的休息區，以及休閒時的小品吧！



:20G　EXP:20P

戰士:沙淩薰



武林群俠傳

回想當年以小蝦米行走江湖，用超炫的九陽神功＋六脈神劍又降龍十八掌擊敗十大奸人後，時過已四年有餘了罷！才盼到了另一個東方未明的武林群俠傳。武林試圖擺脫以往的金庸世界，雖然無法再與張無忌楊過等大俠共同闖蕩江湖，但相對的驚喜卻是一個由河洛工作室所創造的全新武俠世界；再加上與衆位美女談情說愛的機會，倒也並不寂寞。新加入的養成模式，人物造型令人忍俊不禁，竄出不層的特殊事件驚喜連連，相當有趣。但常感還來不及好好的修煉一番時，又轉到了任務模式。 對於各種技藝的信息，是武林的另一大特色。如在品茶時，徐子易對各種茶葉的詮釋，令人得以一窺各種中華文化的精粹，是非常難得的體會。 武林的武學系統有所創新，感覺不錯但卻無法練到如降龍十八掌等的經典武學，是一大遺憾。任務設定頗為緊湊，提示也不太多，一旦錯過了，準備翻完整個武林世界來完成任務吧。遊戲的開放度也很好，可惜也未到收放自如的境界，也沒有可自由加入門派的設定。有好些戰役打贏打輸結局都是一樣的。有些則一旦錯過了就再也沒有機會了，製作群太也嚴格了一些了罷。嗚呼！ 但總的來說，喜愛武俠世界的朋友，武林絕對是一部可以令你沉醉在另一全新武俠世界的作品，再次闖蕩江湖。YEAH！



:20G EXP:20P

戰士:太平



新神鵰俠侶完結篇

提起這套遊戲真是又愛又恨。

愛－因為這遊戲的故事情節會讓人感動至極、難已忘懷。

恨－因為遊戲本身的缺點實在是太多了，讓人玩得非常的不知所措！

1. 遊戲執行到一半或者是某些場景時 ，會不定期的跳出遊戲回到視窗，或者是會重覆某些故事情節。
2. 游標有時候會無法移動，要重新開機。
3. 進入戰鬥畫面時讀取的速度有時會過慢。
4. 在某些場景敵人出現的機率太過頻繁，只有短短的一段路就可以遇上十次以上的敵人，雖然這樣能夠在打王時會輕鬆很多，但有時真的會讓人打到手軟。





5. 遊戲裡的提示並不是很多，所以常常走了許多的冤枉路，有時到最後居然就卡在一段劇情裡動彈不得！

雖然這套遊戲有以上那麼多缺點，但遊戲的內容還是非常的不錯，畢竟在原著中並沒有很詳細地交待那十六年裡的過程，所以遊戲的製作小組就必須要憑空想像出來，而且還設計了多重的結局，這真是非常厲害的一件事。

所以只要把以上的缺點稍加改進，那這套遊戲是會讓很多玩家一玩再玩的好遊戲！

:20G EXP:20P

戰士:Mandy



石盤遺跡

MegaDisc石盤的探索！

"石盤遺跡"，一個探索石盤的聖地。在此地不定時出土的遠古石盤，是每位軟世冒險家，所爭相擁有的寶物。

鐵匠歐茲(OZ)，我的另一項職業，也就是熱衷於對石盤解讀的工作。憑藉著我對於遠古文字解譯的經驗，讓各位冒險家瞭解其中所蘊含的精神。在我們的軟世聖典中也提到：石盤中所記載的文字，是多樣性、精彩可期的；探索石盤，會帶給子民全新的世界觀感。

而在解讀的過程中，仍有些文字，是我所無法瞭解的。臆測、推敲是必須謹慎使用的。冀望有志於探索石盤的冒險家，在研讀我的譯文同時，也能訓練自己解譯石盤文字的能力，說不定更能瞭解石盤所蘊含的精神。

解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入您的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令STARTUPV.EXE，來進入主畫面。

急速四驅車

發行公司：松崗休閒軟體
路徑：\Stuntgp\stuntgp.exe





按鍵解說
↑.↓ = 加速.減速
←.→ = 左.右轉
Shift = 過彎抓地鍵
Ctrl = 渦輪加速
Esc = 選單

類型：競速

Codename:Outbreak

發行公司：GSC Game World
路徑：\Codename\codeoutbreak.exe

按鍵解說	
W.X = 前進.後退	N = 夜視
A.D = 平移	H = 啟動保護色
Z = 蹲下	F4 = 人員切換
Space = 跳躍	Esc = 選單
1.2...7 = 武器種類	
滑鼠左鍵 = 射擊	
滑鼠右鍵 = 瞄準鏡	
Enter = 使用	
I = 物品欄	
R = 裝填彈藥	

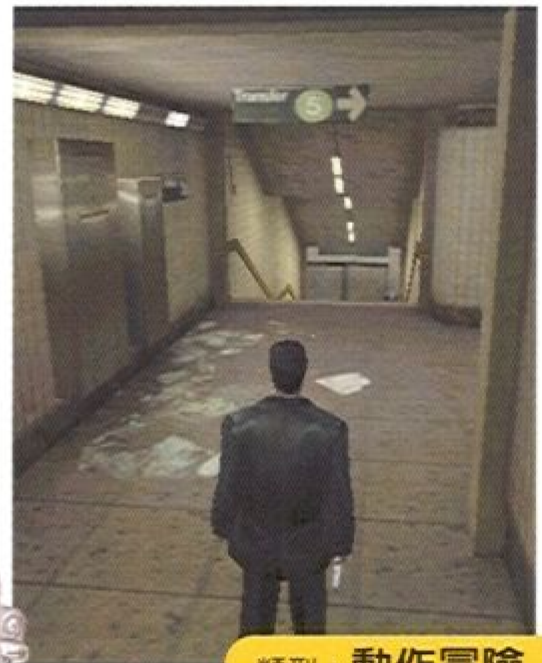


類型：動作

江湖本色

發行公司：華義國際
路徑：\MaxPayne\MaxPayne.exe

按鍵解說
W.S = 前進.後退
A.D = 平移
C = 蹲下
Space = 跳躍
E = 使用
P = 暫停
滑鼠左鍵 = 發射武器
滑鼠右鍵 = 子彈時間
R = 裝填彈藥
1.2...6 = 武器種類
F5 = 快速儲存
F9 = 快速載入
F2 = 任務提示
Esc = 選單



類型：動作冒險

Z字特攻隊

發行公司：松崗休閒軟體
路徑：\Zss\demo.exe

按鍵解說
Esc =選單
↑.↓.←.→ = 鏡頭移動
Pgup.Pgdn = 鏡頭遠近
0 = 人員全選



類型：即時戰略

輔助工具



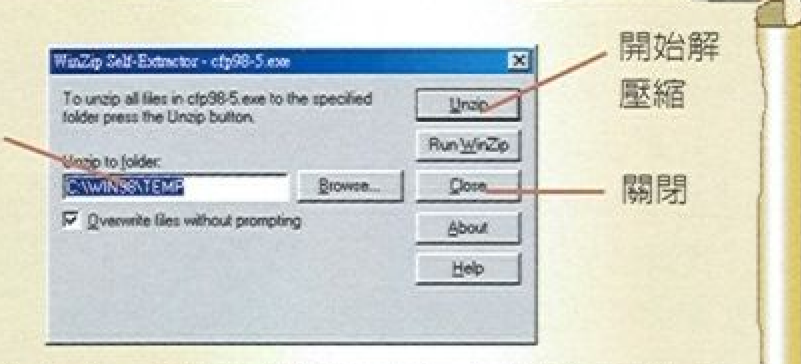
媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpfull.exe --Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe --Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe --Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe --Quick Time V4.1



DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行
dx80aeng.exe --Directx V8.0a 英文版
dx80acht.exe --Directx V8.0a 中文版(繁體)
dx80achs.exe --Directx V8.0a 中文版(簡體)
enduser.exe --DirectX Media 6.0 Run Time
dxm6ptch.exe --DirectX Media 6.0 Run Time Patch

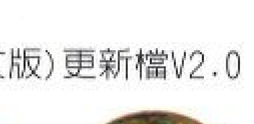




解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

Patch修正大師

百鬼夜宴更新程式V1.02--飛玩資訊提供
暗黑武士道更新檔V1.1
機甲爭霸戰4：復仇者(中文版)更新檔V2.0









Share共享軟體

巴冷公主桌布 --智冠科技提供
冒險奇譚2桌布 --會宇多媒體提供



Deer Hunter 5

發行公司：WizardWorks
路徑：\Deer5\deerhunter5.exe



按鍵解說

↑.↓.←.→ = 移動鍵
Ctrl = 蹲下
Shift = 跑
W = 狀態欄
R = 裝填彈藥
Esc = 選單



類型：**動作**



冒險奇譚2

發行公司：會宇多媒體
類型：角色扮演
路徑：\Gra2demo\gra2demo.exe



星艦迷航記：銀河霸權傳說

發行公司：英特衛
類型：戰略
路徑：\Stdw\stdw.exe



蜘蛛人

按鍵解說

↑.↓.←.→ = 移動鍵
Pad2 = 跳躍
Pad4.Pad6 = 拳打腳踢
Pad3 = 蜘蛛線
Pad7 = 瞄準
Pad8 = 蜘蛛網
Pad9 = 擺盪
Esc = 選單



發行公司：松崗休閒軟體
路徑：\Spider\spiderman.exe



類型：**動作**



天堂

PK 場之王－獨眼巨人

戰神 阿雷斯 妖精

大家都知道，在古魯丁有個 PK 場的存在，這也是一些人打發時間的所在。今天，PK場來了位不速之客，一粒大大的眼珠、壯碩高大的身軀再加上那一根石棒，沒錯！牠就是獨眼巨人。這隻由法師所迷魅的獨眼就這麼被帶到PK場與眾人戰鬥，或許是太輕敵的關係，這隻被加速過的獨眼就這麼一個個將為數眾多的騎士以及妖精打飛或踩在腳下…就這麼，PK場被獨眼以及那位法師佔領了，好奇的我也下場試驗一下被加速過的獨眼打有多痛。恐怖…真的比力牛體魄、通暢、擬武後拿+7祝雙打人還痛，被打一下都是40~55滴血左右在跳（安定值裝），且據那位法師表示，獨眼的HP高達800且每次回血都 20 滴左右，要不喝水 PK 贏獨眼的人我看是幾乎不存在的，就算是防50以上+9刀來打，也難逃飛的命運，PK 之王當之無愧。其實據迷魅過獨眼的法師表示，加過速的獨眼可以跟思克巴PK完之後還剩餘 400 滴血左右，連思克巴女王也 PK 得了，真是猛！


一群人圍毆獨眼巨人


商議不要打復活的獨眼，好讓牠去殺人

之後過了大約十分鐘，可能是迷魅的時間快到了，那法師就將獨眼帶到倉庫附近停留，接下來的事情可想而知…變為野生的獨眼開始在古魯丁裡撒野，不過很快就被附近的一堆人制服了。按照以前飛龍在村莊掛了之後一定會被復活的往例，這隻獨眼也被喚醒了不下十次，不過都沒有按照原先想復活獨眼的那些人的預想 -- 殺人撿骨，最後獨眼的屍體也就這麼靜靜地在古魯丁村中安息了，其他人也像是沒發生過這事般，繼續各自手邊的工作。

龍六打寶敢死團

戰神 阿雷斯 妖精

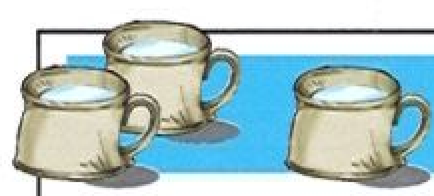

最討厭的就是遇到狹窄的通道整個卡住>_<


龍六最好的獵物 -- 思克巴女皇


為了安全，可以先組好隊再走

想打召喚書、冰茅、冰雪暴這些好書嗎？那你就不能不參加龍六團。大約每隔15～30分鐘左右，在奇岩的旅館旁邊都會有招募往龍六的勇士團（以往都是地龍團，但因為地龍被橘子鎖起來的關係，所以只剩龍六團），只要你不怕死、能力夠的話就可跟團，不用繳團費喔！奇岩都已經開城那麼久了，奇四都去過了，沒去過龍六也挺怪的，就這麼參加了這次的死亡之旅。

出發前，照習慣先買買加速、整理一下帶足藥水之後就等著團出發。看看去的人裡頭，可能就屬我的嫩妖等級最低吧！那時才39級而已，不過還是這麼跟著跟著就到了龍六。老實說，如果你不是吸力過人的話，往往在混戰中，不止水猛喝，東西還吸不到，一趟下來花的水錢也不在少數，但要是吸到好寶的話，這一趟也是值得的。不知是長得太帥還是怎樣，在一次的女皇出現時她就猛打我，我明明站得遠遠的不理她她還是猛打…就這樣躺了，看來我的小妖還是乖乖去打打骷髏好了，免得一堆思克巴要抓我去當公。（=.=）



卡住的F4

戰神 阿雷斯 妖精

最近常常發現，有時丟在路上的垃圾，像是燈、皮革、箭、肉、匕首等等之類的東西，就是有些人走過去會撿起來。原本以為是因為窮所以他們才這麼撿，到後來連蠟燭這種不能賣錢的東西也撿，不禁讓我懷疑這些人是不是F4都猛按住或是用個銅板卡住按鍵(準備撿骨)，於是我就突發奇想來做個實驗。


開始放肉釣魚


上鉤的女妖，她都不曉得有攝影機在偷拍呢！

於是我便回到村莊買了些肉，走到了武器屋外邊人來人往的路上開始拋餌釣魚。首先我丟了塊肉在地上，不消一會，在我還沒來得急準備抓圖時就被撿走了，白白浪費了1塊錢>_<。第二次就學乖了，等到比較沒有行人時再突然丟到地上，然後就開始等著魚兒上鉤。果然才短短幾秒鐘的時間，馬上就有個女妖彎下身撿了那塊肉當沒事般離去。由於肉準備的不多，於是變換成丟一支銀箭當試驗，還是一樣沒多久就被撿了，還有人是走過去之後又特意跑回來撿的，當真是窮到連一支箭也不放過…後來想想，或許肉和銀箭都還稍有那麼點價值，所以還有人撿，可是像蠟燭這種東西就還有需要嗎？撿的人也不嫌身上垃圾太多過重嗎？這個試驗告訴了我，有些人是從上線開始就用銅板頂著F4在當拾荒者(有在網咖中看過)，也好啦，不然有時村莊中滿地的垃圾沒人清理，這時就是得靠這些好心人來做環保囉！不過有時打骷弓後的錢和紅水就這麼被撿走，實在是心有不甘。(>_<)


還有人走過去之後特地回頭來撿地上的一支銀箭

住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包您有賓至如歸的感覺。本店的住宿完全不花您一毛錢，不過交換條件就是得提供一則故事來代替住宿費用，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲，包含像天堂、金庸這樣的大型多人網路遊戲，或是像CS和暗黑那樣的連線遊戲，都可以在此投稿。字數目前限定四種：一.450~500字左右，圖4張以上、二.字數800~900之間，圖9張以上、三.字數1200左右，圖15張左右、四.字數1600左右，圖20張左右。撰稿部份須下個主題，可像上期的"愛哭的情人節"或是"愛哭逃亡記"那樣的小故事，或是像這期的內容如此，內容盡量以詼諧有趣為主(不要求用字遣詞的文筆多好，最主要是生動有趣，歡迎踴躍投稿)，刊出後將會得到經驗值或是S幣。來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。

PS：圖片請加註圖片說明，在文章的最後另外加上即可。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。



龍族

跑到光洞吸五格雷，
這對經驗值來說很補喔！

華倫查 伊斯 高級藍色小龍喵 祭司



改變龍族生態的大改版

過去每到晚上、假日等尖峰時段，不少龍族玩家都在煩惱到底要到哪邊練功才可以好好打怪升級，而不用跟別人搶怪。練功區人多怪少，有組隊的還可利用怪重生前的片刻時間打字聊天，如果是一個人單身前往的話，可能還會被先來的玩家抗議是來搶怪的；如果是組好一整隊人馬，晚到的那隊，只好另外找地方練功了。

對於拜索斯跟傑彭的人來說，到了等級高一點後，根本就沒足夠的地方可以盡情的練功享受打怪的樂趣。於是有些人就會組隊到伊斯觀光，或是到境內的怪區去練功，就拿光洞窟來說，那可是伊斯最有名的外國人集散地。對玩伊斯的玩家來說，更新前的伊斯，其實也不是很理想的，野外的怪物雖多，但由於伊斯是七月份才登場的國家，伊斯國民人數比起傑彭跟拜索斯來說人數少很多呢！加上不同國間不能組隊、等級相差太多也不能組隊，所以伊斯等級低一點的玩家，過去平常只能在城裡打打花、地精、野豬、熊等，如果等級低的到城外，可能還會聽到高等級的玩家好心的勸說：「這邊危險，乖～不要越級打怪」之類的話。說了這些，現在來跟大家分享一下更新後，喵喵的一些心得。



練功者的福音－怪物多更多

改版後，最常聽到網友說的話就是「等等要去哪打怪？」「今天升級了嗎？」，為什麼這樣說呢？因為在這次的改版，調整了各地圖的怪物分布以及怪物的強度，對平常老是煩惱要到哪練功打怪才不會人擠人的人來說，能練功的地方相對地也變多了，因此普遍都感到相當滿意。

不少地方怪物超多、超強又混合，祭司巫師有大範圍的攻擊法術，練得可是不亦樂乎；弓盜玩家因移動速度快可以游擊戰；戰士如果血不多就很容易被圍毆致死呢！如果要組一行七人的隊伍去打怪的話，最好能徵2～3名祭司隨團，那可就萬無一失啦！一個幫幫隊友＋＋、放ㄐㄐ，一個幫隊友放MISS帳，免得跟團的祭司是貧血型的，祭司趴了，可就粉掃興了^_^"。不過不管怎麼樣，大家出發去打怪前，還是要先買足夠的紅水（包括祭司），往往一瓶水，可能就可讓你少趴一次呢。


祭司法術中的「祈禱」術

註：++為祭司法術中的「祈禱」術的簡稱，可增加被施法者的攻擊力與敏捷性，對於持有邪惡價值觀的敵人，攻擊力的增加最為可觀，看了圖就知道為何簡稱＋＋了吧！ㄐㄐ則為祭司法術中的「神蹟回復術」的簡稱，一旦施法成功，生命值、飢餓值會完全恢復，所有疾病也都治癒。當祭司的祈禱技能達41級時，所放出來的絕對帳壁是無敵的，被怪咬都不會痛哦～




伊斯區域怪物生態

由於最近都在玩伊斯，所以這次先跟大家介紹一下，更新後的伊斯。

怪物編號

1. 史萊姆	2. 殭屍	3. 野豬	4. 熊	5. 地精	6. 狼
7. 巨甲蟲	8. 骷髏	9. 狗	10. 野鼠	11. 食人植物	12. 半獸人
13. 獸化人	14. 蠍子	15. 蠍子人	16. 穆吉那	17. 石魔像	18. 石像怪
19. 巴酷怪	20. 勃魯怪	21. 蜥蜴人	22. 牛頭人	23. 食人魔	24. 雙頭巨人
25. 鳥人	26. 水晶魔像	27. 巨魔			



◎巴拉坦

從新手村出來後，20級以前的超新手都可以窩在城裡練功，牛、羊、史萊姆、巨甲蟲、野豬、僵屍、骷髏、狼、地精、食人植物等的中低等級怪相當多…

◎賽多拉斯

簡介上寫著半獸人在此大量出現，也有許多中低等級怪物在此出沒，先前賽多拉斯對一些等級不高的玩家來說，是個蠻危險的地方，不過這次更新後，則變成他們的樂園了，20級以上的玩家可以組隊來這邊練功。

◎大溪谷

簡介上說，水晶魔怪在此地出現，如果跑得不夠快的玩家最好不要冒險進入。由於偶跑不快，再加上那邊地勢複雜，更新完後，偶還一點也不會想要去那邊送死，下次有空再介紹嚕。

◎光之洞窟

只能說，這裡更可怕了…從傳送點一進去的入口，可是有一堆的石像怪在堵門的喔！等級低的一傳送進去不是被圍毆就是被秒殺…呵呵，這邊跟大草原可是伊斯高等級玩家的最愛呢。其實誰說等級低就不能出現在危險的地方，想要探險或觀光的人可以去那邊飄，不過有限制等級才能進的那些地方就另當別論了，因為那可是想進都進不去哦！

◎大叢林

鳥人、巨魔、水晶魔像，加上該地較困難前進的地形，最好要多點高手隨行比較安全。此處除了怪還是怪，要練功的就來吧，這邊就不多介紹了，看了圖相信大家都知道為什麼喵喵不想多說了，因為一個人去沒有帶高手同行，帳沒了就一直掛掉，反正大家小心就是…。

◎紅色山脈

這邊有可愛的小蠍子呢！雖然怪的分布更新了，可是路標跟小地圖上面的提示文字還是舊的，所以大家到這邊可是要多花點時間了。例如地圖右上方標示的巨魔區，現在已經被那些死掉後像青蛙的食人魔給佔據了，石魔也搬家到紅色山脈了，穆吉那區，只有少少幾隻穆吉那，跟一大堆的小蠍子和蠍子人了。

◎戰技修練場

還是會有站著睡覺跟餓了就不動的人，也常有來意不明的外國人出沒「清場」。外國人來訪過後，祭司們就要開始在各角落拯救那些在空中飄的靈魂。



一個人去大叢林，前一秒有帳還生龍活虎，
後一秒帳沒了
馬上被食人魔秒殺…

伊斯的部分怪物分布圖感謝「奇幻工房
http://www.acertwp.com.tw/fancypark」提供



大改與小改不如亂改！？暢談改版二三事！

Chun-Hsiung.Hsu

Q：哈嚕！主編大人！

軟體世界150期了．．．．還記得以前第一次看到軟世是高中吧??那時家裡才買一台386DX-33也第一次接觸電腦遊戲．．．．到現在軟世也已經大改小改了好幾次了．．．．這一次看樣子是大改版．．．不知道會變成怎麼樣??．．．總是希望你們能越來越好．．．．不要失去軟世的那種感覺(ㄜ．．．不是說延遲發刊喲)．．．．

對啦！下一期是第一期呀??啥時看的到新的一期???我可要好好看看改版的新軟世．．．．

祝您們改版成功呀！．．．加油ㄡ．．．．

A：哈…哈哈……咳…老編每次收到老讀者的來信都很高興耶，因為當年你第一次看到雜誌時，老編應該就是你所謂的主編大人，真得很高興收到你的來信！雖然你是指定主編大人回信，不過雜誌從第一頁看到這裡，大家應該都知道主編大人和其他編輯們都「不見了」！目前社內的編輯群們，只剩老編一人在這裡串場演出。雖然可能會有些讀者不太適應，但是以後老編隨時在救濟所裡恭候大家光臨指教，幫忙解決大家的疑難雜症，歡迎大家有任何問題都盡量來信，別猶豫，想到就寫信來吧！任何問題都不算太難、任何要求也都不算過份，因為老編背後有國王與聖獨角獸騎士團撐腰唷！

改版後會變這樣？能看到這裡的好「國民」，應該不用老編再拿起那支麥克風大聲疾呼解釋半天了吧？至於有沒有越來越好？老編個人倒是不敢有什麼主觀的評論，因為要是沒有經過全體國民滿意度調查，很難有個客觀評價，所以，老編未來將上書請國王下令舉辦國民滿意度調查，在那之前，不管你喜不喜歡，都歡迎快快寫信給老編評批指教哦！

哈哈，說到「傳統」，這次又依照傳統延期了……不過請容老編解釋一下，這次所謂的「改版」，主要精神是為了創造「新傳統」，工程之耗大超乎想像，改變之劇烈也在意料之外，正所謂創業維艱，王國草創之初雖然大家都盡心盡力，但仍是百廢待舉，有待各位國民來一起努力，將國家建設的更快更好！最後要補充的是，您支持的這本雜誌己創刊十三年，是國內最早的專業電腦遊戲月刊，所建立的傳統與路線，幾乎是後來類似刊物的依循對象，甚至是被「依賴」的攻擊對象。不過，雖然站在穩固的領導地位，但我們是不怕改變的，因為，只有改變才能創造出新的傳統與路線，為遊戲工業注入一股新活力，為這塊園地帶來更多的平和與快樂。在新的傳統之下，我們不怕被依循，更不怕被攻擊，因為我們有了你這樣的一個好國民，一起攜手向前，守護並創造更美好的未來！

櫻花迷徹夜難眠！國王感同身受！

小簡

Q:(原信不小心被老編刪除!!><, 不過還好老編己回信，風組小簡也送來請願書，小簡問了什麼問題，大家應該一看便知......—||



A:大神，你的來信己直接回覆，你的請願書也收到了，老編好歹也是櫻花迷，所以請願書己面呈國王批準通過，並命令原文發佈全國，除本救濟所外，並由老編轉給第三波工坊，任何回應都將轉達給你知道，若有任何不滿意，請再來信，老編將訴請國王裁決。

請 願 書

前幾天!!聽到富澤小姐要引退的消息!!相信震驚的人不只在下一人!!可能有很多人都是一樣的反應!!怎麼會...這樣!!但是天下無不散的宴席!!富澤小姐作了這樣的決定!!一定有她的理由!!所以大家要尊重她的決定!!應該為她祝福才是!!因此在下腦子裡浮現了一個主意!!在她引退之前藉由貴公司的櫻花大戰2PC中文版的首賣會邀請她以及其他花組的聲優來台訪問!!並且這次首賣會的活動希望可以由台灣櫻迷來主導!!雖然說貴公司已經決定首賣會的內容大致底定!!但是此次的首賣會如果能請到更多聲優來台!!必定能將櫻花大戰2的pc中文版的銷售量提升至一倍以上!!再加上首賣會由台灣櫻迷來主導!!將會使得首賣會的人潮推動到一代首賣會的數倍!!而且在下也認為國內的櫻迷也很期待著她們的來訪!!而且日本對櫻花大戰這款遊戲採取非常重視的態度!!我們台灣的代理商也是非常努力才取得這款遊戲的代理權!!而對這次二代的發行!!貴公司應該要以更重視的態度來舉行活動!!聽聽台灣櫻迷的心聲!!

看看代理商的努力!!希望貴公司能支持在下的想法!!進而實行好嗎?在此請願!!

請願人:帝國華擊團 風組小簡
於 大帝國劇場 事務局
太正十六年 十月十七日夜

玩家救濟所落成啓示



好消息！玩家救濟所於本月正式落成且開始營運，往後，國民有任何關於國家施政上的疑問、破解遊戲石盤的疑難雜症、各工坊或商店的生產或消費問題，甚至是各種莫名其妙的要求，都歡光臨此地尋求救濟或解答，此救濟所為國王為援救疾苦百姓而設，由老編主持，請諸位國民放心提出問題與請求，來信請寄

救濟信箱：chief@swm.com.tw



魔王的洞窟

魔王開場詞

歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個 20G 跟 20P ，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com ，讓我們大家一起開罵吧。

魔王的洞窟 背景敘述

這是位於「遊戲山」的山腳下，一個漆黑、深不見底的洞窟，魔王棲息在這裡面，在此接收大陸人民對遊戲的不滿情緒，人民只要經過洞窟附近，就可以聽到裡面傳來一陣陣陰森淒慘的回聲，這些回聲都是在訴說著人民對爛遊戲的抱怨、對破遊戲的氣憤，沒事的人最好不要靠近此地。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）

開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）

為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號

欠罵的對象：所有延期發售的遊戲製作廠商

開罵者：魔王

為何該罵的來龍去脈：

我這個魔王如果沒有以身作則、帶頭開始罵，這怎麼能自稱「魔王」，哈哈哈，第一篇就由本人來開始開罵。想必大家都有苦等某片遊戲，望著月曆、數著日子，就是巴不得遊戲發售日期那天趕快到來，結果時間到了、或是接近發售日時，卻得到了令人傷心的消息：「很抱歉，本遊戲因為……，而延期發行」，ＸＸＸ的，遊戲當初是怎麼訂定日程表(schedule)的，為何先說大話，而結果卻無法按照預定時間推出，什麼！？公司臨時有事，需要支援別的事情，那你們不會多估一些意外、備用的時間，讓我們玩家這樣苦苦等待，結果換來一場空，真是……，ㄞ……，延期都已經是決定的事，我們玩家也不能說什麼，如果是好遊戲的話，玩家就只能在痴痴、苦苦地繼續等下去，就怕是遇到爛遊戲，那真的叫作欲哭無淚。

魔王的眉批：

敬告所有遊戲廠商，放羊的孩子當多了，小心我們這群像惡狼般的玩家，總有一天會被我們反撲的……

欠罵的對象：新神鵰俠侶

開罵者：恨鐵不成鋼

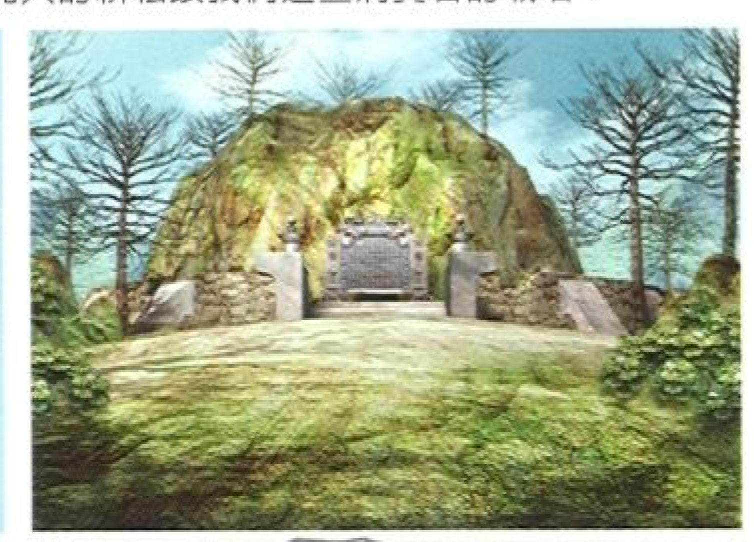
為何該罵的來龍去脈：

喂，你們這遊戲的BUG太誇張了一點吧，居然在第一座地下迷宮就把我卡住出不去了。這到底是怎麼回事啊？你們的程式設計師跟整個測試小組（或是根本沒有測試小組？？）都在混嗎？這麼明顯，而且馬上就會遇的BUG竟然沒有抓出來？程式師在寫完程式後到底有沒有自己測過？如果沒有的話，那這些傢伙還真是一點責任感都沒有，擺明就是在混飯吃嗎。測試小組，在程式師重新組譯程式後，有沒有從新從頭開始測試呢？如果沒有的話，那一樣是在混飯吃！

至於這間公司的主管，在屬下把遊戲母片交出來後，有沒有詳細的檢查每一個報告與測試流程呢？還是一樣都在混飯吃啊！就只知道賺錢而已，一點責任都沒有！你們不知道這種BUG很蠢嗎？你們不知道一個蠢BUG會毀掉整個遊戲製作小組的心血嗎？國產遊戲的品質就這樣被你們這些人敗光光！枉費先人的耕耘跟我們這些消費者的栽培！

魔王的眉批：

竟然發生會卡關的BUG ，這種天大的BUG 大概只會發生在國內不健全的測試制度下才會發生，製作廠商真的該好好檢討了！！賞20G、20P。





欠罵的對象：工人物語 4

開罵者：被輾斃的人

為何該罵的來龍去脈：

爛爛爛，這真是一款爛遊戲啊！把畫面搞的那麼漂亮，說什麼可以享受大自然的風景，說什麼可以快樂的種田。我哩勒，放，放，放屁！每次當我花了兩三個小時把家園弄得漂漂亮亮，有花有草有小鳥有小鹿，正和我子民沈醉在花香鳥語中時，就會被突然出現的"大軍團"給輾過。而且還是輾的乾乾淨淨，一間茅房都沒有留下！

每次都這樣喔，不僅一點預警都沒有，而且還一點機會都不給！因為這遊戲中的軍隊本來就移動的很慢了（地圖又大），就算你配置有防禦的大軍，只要方向地點不對，就根本一點屁用都沒有（趕到時只能憑弔遺跡已以。喔不，是連遺跡都沒，只留下一塊白白的地皮跟一兩塊木板石頭。）。這遊戲的進行步調又慢，畫面又"輕鬆"，每次都這樣不自覺的就花了兩三個小時建設，然後在一片慘叫聲中化為灰燼……你知道嗎，那真的很 ㄍㄢ、的耶。

魔王的眉批：

哈哈哈，大軍團啊，相信多輾幾次，應該可以小心應對吧，不過我們有這個耐心嗎？？相信沒有，這種一開始就給予玩家難題的遊戲，真是應該被罵！！哈，罵的夠格調，賞30G、30P。



欠罵的對象：魔法門八

開罵者：潑婦

為何該罵的來龍去脈：

魔法門八是魔法門六的資源回收遊戲？

第一次玩3DO出版的《魔法門六》後，我便成為該系列的忠實玩家，著迷的程度，甚至讓平常不太亂花錢的我，跑去買它的附屬商品「石中劍」拆信刀。但玩到《魔法門八》時，恨不得我真的擁有魔法，把這套遊戲變得符合預期一點。就拿第六代和第八代來比較吧，除了因操作介面改變而讓畫面大一點外，包括3D地形、樹林、生物模型、建築、整體畫面、遊戲設計等並沒有什麼改變，連AI設計也蠢的可以，非玩家角色和玩家角色之間的互動，也沒有明顯的改進。有時英雄們還可以無緣無故地穿透過迎面而來的樹木或者村民，對於還沒有學習到高階魔法的我，這簡直是太不可思議的事。總而言之，《魔法門八》感覺像是一套拿《魔法門六》為基礎的資源回收(re-use)遊戲。

照理說，98年出版的魔法門六和魔法門八也有相隔二、三年之久，期間設計公司New World Computing就設計《魔法門八》可以利用的3D軟、硬體和相關設計工具的彈性也更大，可是遊戲的整體表現仍原地踏步，並無令人驚豔之處。也許設計公司未來在吸引玩家到遊戲裡拯救安羅斯世界之前，得先想想如何先拯救忠實玩家們對您的信心。否則《魔法門》系列的壽命將「八、九、不離十」!這是我最不想見到的結果。







魔王的眉批：

資源回收！？真是形容的恰到好處……這種換湯不換藥的戲法，相信很多公司玩過，真是讓人想開罵，浪費了《魔法門》這個歷史悠久的系列，真不希望如潑婦所預測，9代也是這樣玩弄消費者，那《魔法門》系列真的將會步入歷史了。賞20G、20P。




國王皇榜
感謝各位子民們對王國事業的支持，如果沒有你們
就沒有王國的存在。
現在本王有一個極大的困擾，大家都知道我有一個
活潑可愛的小女兒—蕾蕾公主，公主最近為了國事煩惱
，看這我可愛的女兒愁眉不展，本王也非常擔憂，因此
在畫室中貼此皇榜，公開徵求公主的生活畫像，凡能讓
公主滿意者，必有優渥的獎賞，有出色的作品者，本王
還決定將超級禮品「畫家賞」（數位相機）頒給此畫師，
以資獎勵。公主常出現在廣告森林、究極GAME館、遊
戲工坊、向上委員會等地，請各位畫師多多參詳一番。
投稿規則與皇家畫室同。
親玟　獲得 20EXP、20G
新仙劍之結局三
如果三人一起过
蔡樺　獲得 20EXP、20G
金菁　獲得 20EXP、20G
皇家畫室
歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政 18-69 號信箱，或是 E-mail 到 leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要 800*600，存成 TIF 檔或 JPG 檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！


林月如
任鈺甄 獲得 20EXP、20G
Hitomi 獲得 20EXP、20G
喂！我是主角
速食英雄
k2001
RAY 獲得 20EXP、20G
帕妃
黃郁娟 獲得 20EXP、20G
布丁 獲得 20EXP、20G
黃薇軒 獲得 20EXP、20G



數位玩具和仲科技

TEL:(02)2552-3870
FAX:(02)2559-4355

遊戲	類型	發售日期	售價
烈日奇俠傳(日劫二)	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/599元
聖誕任務2	類型/動作冒險	發售日期/11月	售價/未定
魔法大富翁	類型/益智	發售日期/12月	售價/未定

智冠科技

TEL:080-741009
FAX:(07)815-1992
http://www.soft-world.com/

遊戲	類型	發售日期	售價
幽城幻劍錄	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/未定
烈日奇俠傳~日劫2	類型/即時角色扮演	發售日期/10月	售價/599元
悠遊記	類型/益智	發售日期/10月	售價/未定
仙狐前傳-水火金雷	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/699元
超時空英雄傳說3~狂神降世	類型/戰略	發售日期/10月	售價/799元
聖焰騎士傳	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/599元
尋秦記	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/未定
幻翼傳說~露卡的魔獸教室	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/599元
蜀山外傳紫青劫	類型/角色扮演	發售日期/11月	售價/未定
模擬百貨	類型/模擬	發售日期/11月	售價/未定
熱狗熱GO	類型/角色扮演	發售日期/11月	售價/未定
機甲戰線	類型/角色扮演	發售日期/11月	售價/599元
大富翁世界之旅2	類型/益智	發售日期/11 月	售價/299元
皇城爭霸大富翁	類型/益智	發售日期/11月	售價/399元
至高無上	類型/角色扮演	發售日期/11月	售價/599元
bom bom拉麵	類型/模擬	發售日期/11月	售價/未定
巴冷公主	類型/動作角色扮演	發售日期/12月	售價/未定
龍狼傳	類型/角色扮演	發售日期/2002年1月	售價/未定
第七封印	類型/角色扮演	發售日期/2002年3月	售價/未定

松崗休閒軟體

TEL:(02)2704-2762
FAX:(02)2704-4454
http://www.unalls.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
星雲戰記 (Mankind 1.7)	類型/連線戰略	發售日期/10月	售價/399元
急速四驅車 (Stung GP)	類型/競速	發售日期/10月	售價/399元
神遊威尼斯(Venice)	類型/網路連線	發售日期/10月	售價/990元
黃金謎城中文版 (Treasure Hunt)	類型/連線尋寶	發售日期/10月	售價/890元
Z字特攻隊 (Z: Steel Soldiers)	類型/即時戰略	發售日期/10月	售價/1080元
神龍紀元 (Dragon Riders)	類型/冒險	發售日期/10月	售價/599元
印加帝國中文版 (Theocracy)	類型/即時戰略	發售日期/10月	售價/750元
傭兵戰場白金版 (soldier of FortunePlatinum Edition)	類型/動作射擊	發售日期/10月	售價/1080元
餅乾夢工坊 (Cookey Shop)	類型/經營模擬	發售日期/11月	售價/650元
重返德軍總部 (Return to Castle Wolfenstein)	類型/動作射擊	發售日期/11月	售價/1280元
痞子大盜 (The Sting)	類型/動作射擊	發售日期/11月	售價/880元
美麗新國度2 (Alien Nations 2)	類型/即時戰略	發售日期/11月	售價/880元
蜘蛛人 (Spider Man)	類型/動作	發售日期/11月	售價/990元
虹彩六號刺鳥行動 (Rogue Spear: Black Thron)	類型/動作射擊	發售日期/11月	售價/990元
星塵物語 (Arcturus)	類型/角色扮演	發售日期/12月	售價/未定

台灣帝技爺如

TEL:(02)2962-7425
http://www.tgl.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
時空魔域	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/599元
機甲戰線(暫定)	類型/冒險	發售日期/11月	售價/599元
美人魚的季節	類型/冒險	發售日期/12月	售價/699元

英特衛多媒體

TEL:(02)2999-6768
FAX:(02)2999-7707
http://www.interwise.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
異塵餘生戰略版：鋼鐵兄弟會中文版	類型/戰略	發售日期/10月	售價/980元
赤色戰線 (Red Faction)	類型/動作射擊	發售日期/10月	售價/1080元
寒冬之心中文版 (Icewind Dale: Heart of Winter)	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/980元
亞特蘭提斯 III 失落的帝國 (Atlantis III)	類型/冒險	發售日期/11月	售價/未定
喬治克隆尼之惡夜追殺令 (From Dusk till Dawn)	類型/動作	發售日期/11月	售價/未定
魔法亂世紀 (Art of Magic)	類型/即時戰略	發售日期/11月	售價/未定
天命傳奇 (Legend)	類型/冒險	發售日期/11月	售價/未定
殺出重圍 (Codename Outbreak)	類型/動作	發售日期/11月	售價/未定
無盡的任務:夢幻合輯	類型/線上遊戲	發售日期/11月	售價/未定
風之翼 (Mega Race III)	類型/競速	發售日期/11月	售價/未定
怒海潛將 (Aquanox)	類型/動作射擊	發售日期/11月	售價/未定
決戰星球 (R.I.M.)	類型/回合戰略	發售日期/11月	售價/未定
情聖遊俠-卡沙諾瓦 (Casanova暫訂)	類型/動作冒險	發售日期/11月	售價/未定
無盡的任務資料片: 黯影女神 (Ever Quest: Shadow of Luclin)	類型/角色扮演	發售日期/12月	售價/未定
末日黎明 (End of Twilight)	類型/角色扮演	發售日期/12月	售價/未定
上古捲軸3: 魔捲晨風 (Elder Scrolls III: Morrowind)	類型/角色扮演	發售日期/11月	售價/未定

伊思麗國際

TEL:(03)2569559
FAX:(03)3175461

遊戲	類型	發售日期	售價
桃色幻想曲	類型/休閒益智	發售日期/10月	售價/290元
官能教習真人版	類型/養成	發售日期/11月	售價/399元
H神探	類型/養成角色	發售日期/11月	售價/299元
絕色影音系列二	類型/休閒	發售日期/12月	售價/199元

捷友資訊

TEL:(02)2528-8098
FAX:(02)2528-8268
http://www.apexsoft.com.tw/

遊戲	類型	發售日期	售價
野蠻世紀-恐龍戰士	類型/即時回合	發售日期/11月	售價/未定
X-COM (暫譯：X-戰警)	類型/射擊	發售日期/12月	售價/680元
冒牌大英雄資料片	類型/益智	發售日期/2002年	售價/450元
傲世蒼龍-趙雲傳	類型/策略角色扮演	發售日期/2002年	售價/599元

第三波資訊

TEL:(02)8780-3636
FAX:(02)8780-5656
http://www.acertwp.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
文明帝國:權傾天下2(Call To Power 2)	類型/策略	發售日期/10月	售價/990元
洛克人大戰	類型/角色策略	發售日期/10月	售價/699元
模擬星城(Star Topia)	類型/模擬	發售日期/10月	售價/1190元
模擬列車 (Train Simulator)	類型/模擬	發售日期/10月	售價/1290元
光芒之池	類型/角色扮演	發售日期/11月	售價/1290元
傲世三國-赤壁之戰	類型/即時戰略	發售日期/11月	售價/599元
三國星海風雲2	類型/即時戰略	發售日期/11月	售價/890元
櫻花大戰2	類型/戰略角色	發售日期/11月	售價/799元
三國趙雲傳	類型/動作角色扮演	發售日期/12月	售價/699元
炎舞	類型/策略	發售日期/12月	售價/650元
動物園大亨	類型/模擬	發售日期/12月	售價/1190元

華義國際

TEL:(02)8789-0099
FAX:(02)8789-1196
http://www.wael.net/

遊戲	類型	發售日期	售價
江湖本色	類型/動作冒險	發售日期/10月	售價/未定
新世紀 凌波育成計畫	類型/養成	發售日期/10月	售價/未定
特勤機甲隊4	類型/即時戰略	發售日期/11月	售價/980元
危雞四伏	類型/射擊	發售日期/11月	售價/未定

飛玩資訊

TEL:(07)5573518
FAX:(07)5573517
http://www.fanone.com.tw/

遊戲	類型	發售日期	售價
海賊X海賊	類型/益智棋盤	發售日期/12月	售價/未定

光譜資訊

TEL:(02)8369-3777
FAX:(02)8369-3788
http://www.ttime.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
奧林匹亞橋賽 II	類型/益智	發售日期/10月	售價/未定
瘋狂空間王	類型/經營	發售日期/11月	售價/未定
富甲天下3	類型/益智	發售日期/12 月	售價/未定

明日工作室

TEL:(02)2570-7095
FAX:(02)2579-4562
http://www.cartoonfree.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
機甲先鋒	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/499元
浪漫咖啡屋2	類型/經營養成	發售日期/11月	售價/299元
美少女手札	類型/養成	發售日期/12月	售價/299元
虛擬人生外傳	類型/策略	發售日期/12月	售價/399元

會宇多媒體股份有限公司

TEL:(02)2367-0168
FAX:(02)2367-8959
http://www.smec.com.tw/

遊戲	類型	發售日期	售價
快打1/2	類型/動作	發售日期/10月	售價/599元
亂世霸主	類型/即時戰略	發售日期/11月	售價/780元
神秘之旅	類型/冒險解謎	發售日期/11月	售價/780元
越野競技場	類型/賽車	發售日期/11月	售價/599元
龍鎗英雄傳	類型/角色扮演	發售日期/12月	售價/780元
光明騎士	類型/角色扮演	發售日期/2002年	售價/780元
冒險奇譚2	類型/角色扮演	發售日期/2002年	售價/980元

大宇資訊

TEL:(02)8226-5677
FAX(02)8226-5611
http://www.softstar.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
銀河戰國列傳-X	類型/策略	發售日期/10月	售價/699元
水靈仙子	類型/養成	發售日期/10月	售價/520元
野戰精英	類型/策略	發售日期/10月	售價/890元
星艦戰將	類型/動作射擊	發售日期/10月	售價/890元
星際爭霸2- 終極危機	類型/飛行射擊	發售日期/10月	售價/890元
三國英豪	類型/格鬥	發售日期/10月	售價/499元
裝甲騎兵-不朽功勳	類型/即時戰略	發售日期/11月	售價/699元
文明帝國III	類型/模擬	發售日期/11月	售價/1280元
帝國企業	類型/益智	發售日期/11月	售價/790元
哥薩克-征服與榮耀	類型/即時戰略	發售日期/12月	售價/1080元
霸王別姬	類型/角色扮演	發售日期/12月	售價/620元
至尊麻將3	類型/益智	發售日期/12月	售價/550元
大富翁5 PLUS-忍太郎之奪寶奇謀	類型/益智	發售日期/12月	售價/未定
魔幻騎士	類型/戰略	發售日期/12月	售價/未定
天使演唱會	類型/益智	發售日期/12月	售價/未定

美商藝電

TEL:(02)2739-1937
FAX:(02)2739-6818
http://www.ea.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
國際足盟大賽2002 (FIFA Football 2002)	類型/運動	發售日期/10月	售價/1090元
哈利波特：神秘的魔法石 (Harry Potter and the Sorcerer' s Stone)	類型/動作冒險	發售日期/11月	售價/1090元
模擬市民--非常男女 (The Sims Hot Date)	類型/模擬	發售日期/11月	售價/790元
星際大戰：帝國戰場 (Star Wars Galactic Battlegrounds)	類型/即時戰略	發售日期/11月	售價/1090元
善與惡之神獸島 (Black & White:Creature Isle)	類型/策略	發售日期/11月	售價/790元
星際大戰 ： 決戰星球 (Star Wars Starfighter)	類型/即時戰略	發售日期/12月	售價/1090元
席德邁爾之模擬高爾夫 (Sid Meiers Sim Golf)	類型/運動	發售日期/2002年	售價/未定
終極動員令之叛國者 (C&C ： Renegade)	類型/動作射擊	發售日期/2002年	售價/未定
榮譽勳章：反攻諾曼第 (Medal of Honor Allied Assault)	類型/射擊	發售日期/2002年	售價/未定

歡樂盒有限公司

TEL:(02)8226-9029
FAX:(02)8226-9016
E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
夏夜交響曲	類型/冒險養成	發售日期/10月	售價/未定
同級生3D網路版	類型 線上遊戲	發售日期 11月	售價 未定

華彩軟體股份有限公司

TEL:(02)2311-8765
FAX:(02)2375-5283
http://softchina.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
浩劫重生 (Arcanum)	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/1080元
暗黑武士道 (Throne of darkness)	類型/角色扮演	發售日期/10月	售價/1080元
新英雄門 (New lord of heroes)	類型/線上遊戲	發售日期/11月	售價/未定
海神波賽頓中文版 (Poseidon)	類型/城市模擬	發售日期/11月	售價/未定
世紀爭霸 (Empire Earth)	類型/即時戰略	發售日期/11月	售價/未定
卡曼契4 (Comanche4)	類型/飛行模擬	發售日期/11月	售價/未定

宇峻科技

TEL:(02)8226-9989
FAX:(02)8226-9918
http://www.uj.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
超時空英雄傳說三	類型/策略	發售日期/10月	售價/799元
大富翁世界之旅2	類型/益智	發售日期/11月	售價/299元

藍海豚科技

TEL:(02)2746-6561
FAX:(02)2746-6399

遊戲	類型	發售日期	售價
遊戲輕鬆打 2	類型/益智	發售日期/11月	售價/299元
超級酒吧	類型/策略經營	發售日期/未定	售價/未定

弘煜科技

TEL:(04)2322-2886
FAX:(04)2322-2971

遊戲	類型	發售日期	售價
幻翼傳說－露卡的魔獸教室	類型/角色扮演	發售日期/11月	售價/未定
炎舞	類型/策略	發售日期/12月	售價/未定

臺灣光榮

TEL:(02)2345-0020
FAX:(04)2345-0122

遊戲	類型	發售日期	售價
三國志Ⅷ中文版	類型/戰略	發售日期/10月	售價/未定
太閣立志傳中文版	類型/角色養成	發售日期/12月	售價/未定

Gameone智傲集團有限公司

TEL:(02)2389-2007
FAX:(02)2389-1992
http：www.gameone.com

遊戲	類型	發售日期	售價
三國群雄傳之臥龍與鳳雛	類型/角色扮演	發售日期/11月	售價/599元
古龍群俠傳	類型/線上角色扮演	發售日期/12月	售價/未定

新瑞獅多媒體股份有限公司

TEL：(02) 23928806

遊戲	類型	發售日期	售價
另類大富翁	類型/益智	發售日期/11月	售價/未定
霸王別姬	類型/角色扮演	發售日期/12月	售價/未定
碰碰車	類型/益智	發售日期/12月	售價/未定
西藏鎮魔曲	類型/角色扮演	發售日期/2002年1月	售價/未定

英寶格股份有限公司

TEL：(02)27170777
FAX：(02)2545-6060
http://www.infogrames.com

遊戲	類型	發售日期	售價
帝國企業 (Monopoly City)	類型/策略益智	發售日期/10月	售價/未定
神諭2 (DISCIPLES2: DARK PROPHECY)	類型/回合策略	發售日期/10月	售價/未定
機車王 (MOTOR RACER 3)	類型/賽車	發售日期/10月	售價/未定
驚星動魄 (O.R.B)	類型/賽車策略	發售日期/11月	售價/未定
鬥神 (COMBAT暫定)	類型/動作	發售日期/11月	售價/未定
王牌威龍資料片 (Desperados expansion disk)	類型/小組策略	發售日期/12月	售價/未定
模擬樂園 (Rollercoaster Gold)	類型/模擬	發售日期/12月	售價/未定
文明帝國3 (CIV III)	類型/回合策略	發售日期/12月	售價/未定

昱泉國際股份有限公司

TEL:(02)2705-3777
FAX:(02)2705-0222
http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲	類型	發售日期	售價
抓鬼大師	類型/策略	發售日期/10月	售價/未定
笑傲江湖之五嶽劍派	類型/角色扮演	發售日期/12月	售價/未定
小李飛刀	類型/角色扮演	發售日期/2002年2月	售價/未定

魔力城數位科技

TEL:(02)8226-5836
FAX:(02)8226-5833
http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲	類型	發售日期	售價
lunalux月神	類型/線上角色扮演	發售日期/12月	售價/未定
HorseMaker競馬	類型/線上養成	發售日期/12月	售價/未定

旭力亞有限公司

TEL:(02)2726-3136
FAX:(02)2726-2486
http://www.coco168.com.tw

遊戲	類型	發售日期	售價
時空俠影	類型/角色扮演	發售日期/12月	售價/未定
超時空之翼	類型/動作角色扮演	發售日期/12月	售價/未定
咸蛋超人之戰略遊戲	類型/角色扮演	發售日期/12月	售價/未定
馬場大亨Online	類型/角色養成	發售日期/12月	售價/未定
夢之國(Dream Country)	類型/角色扮演	發售日期/2002年1月	售價/未定
釣魚王	類型/模擬釣魚	發售日期/2002年2月	售價/未定
超神Z	類型/角色格鬥	發售日期/2002年2月	售價/ 未定

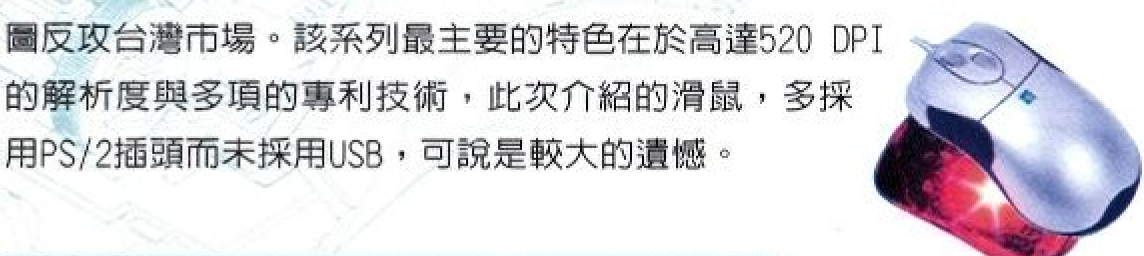
歐茲的鐵匠鋪



歡迎玩家來到歐茲(OZ)鐵匠鋪！鐵匠鋪裡所展示、販售的物品，絕對是玩家們極欲想擁有的。各式神兵利器、武器防具，一應俱全。

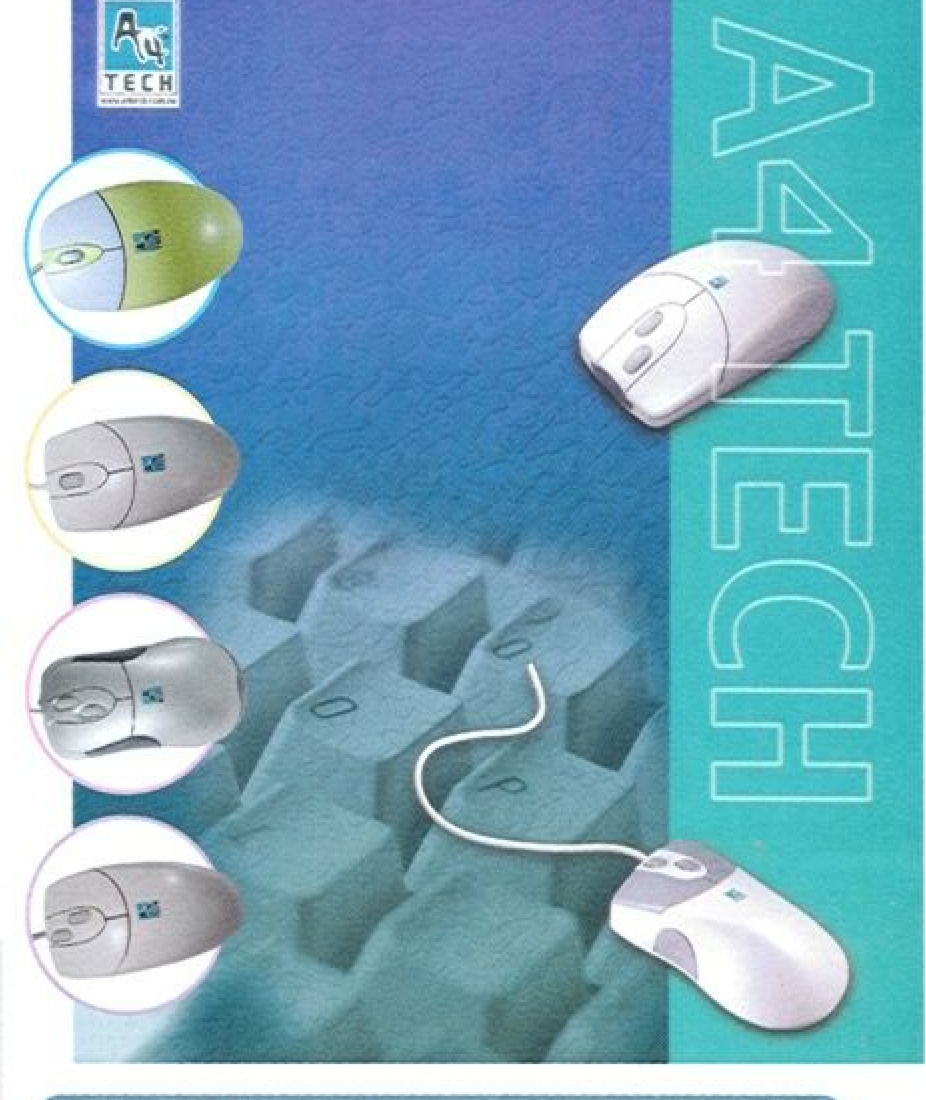
你的等級、裝備是否能在軟世王國生存，或是想要購買新的軟硬體裝備，來提昇自己的戰力？從今以後就讓我來為您一一做個簡單的介紹...

光蟲

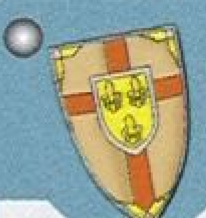


A4TECH 產品介紹(1)

—雙飛燕系列滑鼠



自從圖形化作業系統出現後，滑鼠成了電腦不可或缺的一項設備，滑鼠也不再像以前，總是一成不變。現在的滑鼠，不但變化多端，更大大提升了使用時的便利性與功能性。專業的滑鼠設計製造商伍佰科技，以自有品牌A4TECH所推出的產品，在中國大陸與歐美市場均獲得相當多消費者的好評，並獲頒各式獎項。雖然在國外大獲好評，但是在台灣卻鮮少聽聞該品牌的產品，於是該公司在台推出雙飛燕系列，意圖反攻台灣市場。該系列最主要的特色在於高達520 DPI的解析度與多項的專利技術，此次介紹的滑鼠，多採用PS/2插頭而未採用USB，可說是較大的遺憾。





快活林滑鼠加值軟體



自行研發的快活林滑鼠加值軟體，可說是該系列滑鼠最重要的一部分。該軟體大大的發揮了滑鼠的功能，缺少了它，滑鼠就只不過是一隻普通的滑鼠。



快活林的滑鼠可程式按鍵。按鍵可以設定成自己需要的功能或是按鍵，依照型號的不同可設定的，從基本三鍵到最多的五鍵。



網易跳與幸運跳功能，可以設定高達28個應用程式連結。



可自行設定滾輪功能，讓滾輪功能多變化，不在局限於捲軸的控制。

有了快活林，讓滑鼠不再只是滑鼠。強大的軟體輔助，將滑鼠的潛能完全激發，不但更方便，還讓您比別人快。還在使用一般的滑鼠嗎？快嘗試看看，絕對會讓你愛不釋手。

基本型SWW-25



雖然外觀上看起來與一般滑鼠無異，但是卻擁有”快活林”與”無聲滾輪”這兩個好夥伴，讓它與衆不同。符合人體工學的外型設計，讓使用者不再有壓力。平凡的外型下可是隱藏著深不可測的秘密。



基本型式只有左右鍵加上一個專利滾輪。



整體外型簡單，前端較寬大後端較細，使用感覺相當舒服。



專利無聲滾輪技術



舊型機械式滾輪，利用機械構造感應滾輪動作，造成使用時的不順暢感與噪音問題。



專利無聲滾輪技術，採用較簡單的機構，搭配光學元件，改善了上述的問題

這樣高科技的滾輪，是無法用圖文來讓您知道的，但是保證絕動安靜與順暢，使用過後一定會愛上它。獨一無二的滾輪設計，加上獨創的雙滾輪，讓您的滑鼠不但能上下，還能左右，可說是全方位的新體驗。



創新的雙滾輪設計，讓使用者可以同時利用滑鼠來控制全方位(上、下、左、右)的捲軸移動。



雙滾輪與光學感應WOP-35





採用自行開發的光學元件，相當高檔的光學滑鼠。



按鍵數多達五顆，左右兩鍵、與第一個滾輪、外加兩側的兩個按鍵(藍色部份)。



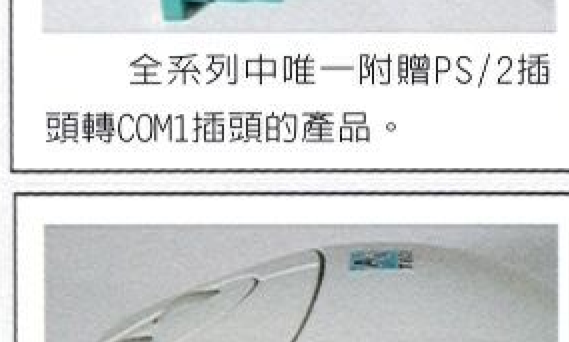
外型採用鐵灰色與深藍色的搭配，現代感十足。

滑鼠外型十足的高科技，絕對適合e世代的您。多達五顆的可程式按鍵，不管瀏覽網頁或是玩電動，都能幫助您。



雙滾輪 WWW-25





全系列中唯一附贈PS/2插頭轉COM1插頭的產品。

相當創新的雙滾輪滑鼠，這可是別的地方找不到的。



由於滾輪並未具有按鍵功能，於是在側邊加上一個按鍵

可說是SWW-25的雙胞胎，唯一不同的是加上了獨創的雙滾輪，全方位移動滑鼠的實現者，附贈的轉接頭，讓沒有PS/2插頭的舊電腦也能使用，想換滑鼠了嗎？記得多看我一眼。



外型延續SWW-25的簡單，只有滾輪的地方增為兩個。



兒童筆記型專用MSW-5

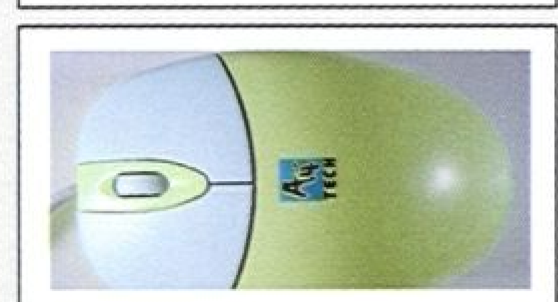


不論是產品命名或是配色，都相當的活潑，鎖定的消費族群明確。



體型小只擁有基本左右鍵與一個滾輪。

兒童可說是最挑剔的消費者了，各位家長們是否正為選購適合小朋友的滑鼠而傷腦筋呢？請注意這款MSW-5，外型小巧可愛，加上生動活潑的配色，保證會讓您家的小寶貝愛上它。



為配合小朋友的手掌大小，外型嬌小、且配色與外包裝相搭配。



虛擬電腦-Virtual PC

光蟲





對於Connectix這家公司，各位讀者也許並不熟悉，但該公司所發表的PS模擬器VGS，相信大家一定不陌生。該公司一向致力於MAC軟體的開發，前年開始逐漸將該公司的軟體改版成Windows版本，VGS正是該公司所改版的第一項產品。最近該公司又改版了另一套在MAC上具有相當名度的虛擬電腦軟體-Virtual PC。本次還是與MAC同步發行的最新第四版，該軟體主要是為了讓MAC的使用者能執行Windows的作業系統，畢竟Windows的軟體數量還是比較多。而這樣的一套軟體在Windows上有何作用呢？我們可以利用它來"模擬"實際機器的硬體機能；安裝多個作業系統也輕鬆、簡單；更厲害的是這幾個作業系統是"同時"運作，也能互相傳遞資料；當然，區域網路的架構，就能在一臺電腦上呈現出來。要傷腦筋的，只有你的電腦硬體配備，等級是否達到它的需求。



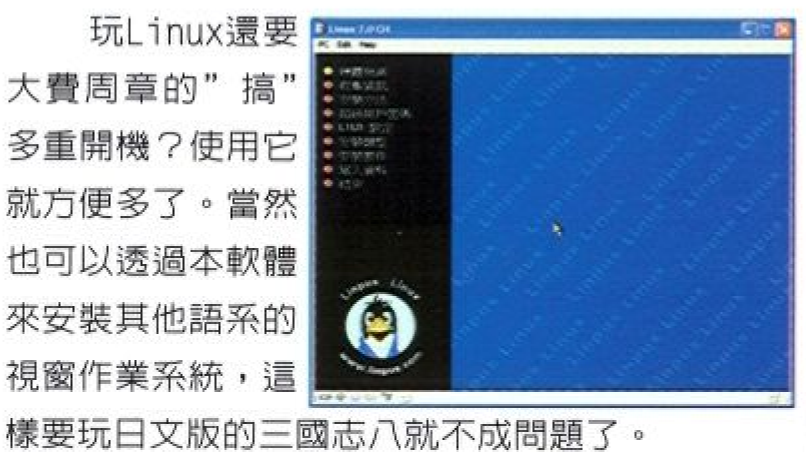
電腦模擬器



Virtual PC完整的模擬了電腦機能：模擬了光碟機、音效卡(PCI Sound Blaster 16)、顯示卡(S3 Trio 32/64 PCI)、網路卡(Intel 21041 PCI) ...。

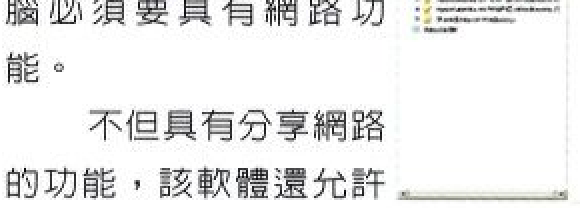


虛擬電腦(Guest PC)可以執行所有在實體電腦(Host PC)電腦上所能做的事：譬如玩玩MS-DOS時代的舊遊戲，或是安裝其他的作業系統。



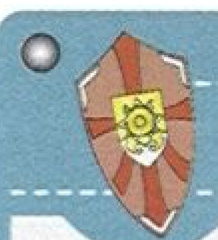
玩Linux還要大費周章的"搞"多重開機？使用它就方便多了。當然也可以透過本軟體來安裝其他語系的視窗作業系統，這樣要玩日文版的三國志八就不成問題了。

區域網路



藉由模擬網路分享的功能讓虛擬電腦能夠上網，當然你的實體電腦必須要具有網路功能。

不但具有分享網路的功能，該軟體還允許使用者透過虛擬的方式，建立區域網路連接多部的虛擬電腦。想透過該軟體玩區域網路連線對戰遊戲？目前還不行....

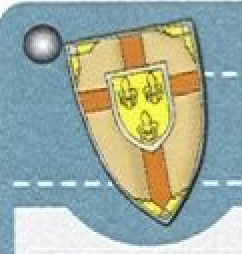


同時運作



該軟體妥善的利用視窗多工的功能，可以同時開啓一部以上的虛擬電腦，並且同時執行 。

藉由附加的程式，可以讓使用者藉由拖曳圖示的方式，分享檔案或是



輕鬆建立虛擬電腦

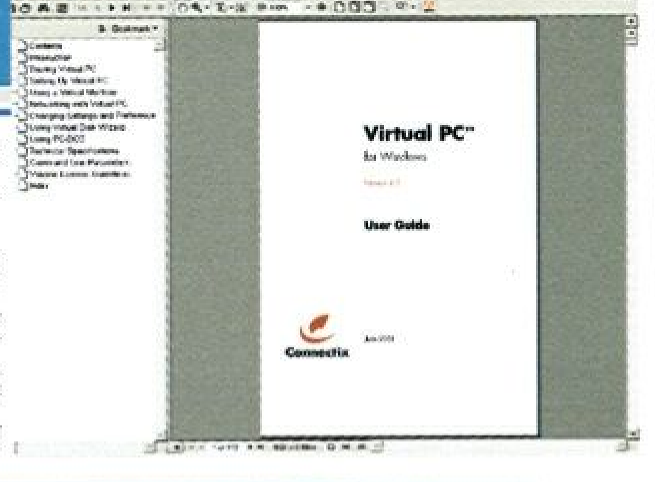


使用精靈來引導使用者，只需要幾個步驟就可以輕鬆的建立新的虛擬電腦。



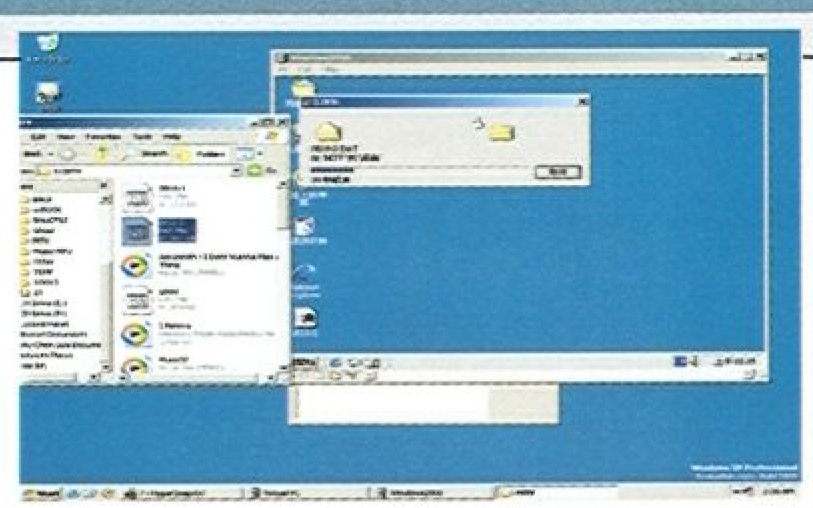


相當完整的輔助功能，以大量的圖形方式，一步步教導使用者使用本軟體。



為虛擬電腦安裝作業系統時，提供了軟碟開機與光碟機開機，只要將光碟片放入，再依照安裝作業系統的步驟安裝即可。





程式，也可以藉由分享資料夾的建立來輕易達成。

系統需求

- 中央處理器：Athlon、Duron、Celeron、K6-III、Pentium II、Pentium III、Pentium 4
- 運算速度：最低266MHz，建議500MHz以上
- 記 憶 體：請看表格
- 硬碟空間：請看表格
- 其　　他：Level 2 cache and CD-ROM
- 平　　臺：Windows 2000 Professional,Windows NT4.0 or Windows Me

虛擬電腦系統	硬碟空間	記憶體
DOS	50MB	32MB
Win3.1	100MB	32MB
Win95	500MB	32MB
Win98	500MB	32MB
WinMe	2GB	96MB
Win2000 Pro	2GB	128MB
Win2000 Server	2GB	128MB
Win2000 Adv Server	2GB	196MB
WinNT4.0 Workstation	1GB	64MB
WinNT4.0 Server	1GB	64MB
WinNT4.0 Enterprise	1GB	64MB
Linux	2GB	64MB

說 明：

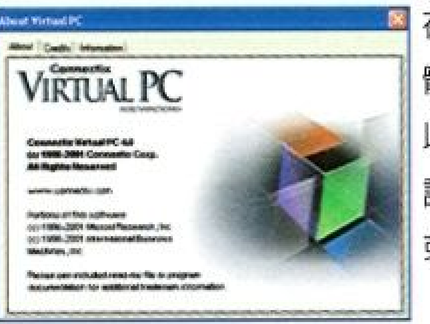
1. 以Win2000 Pro為實體電腦，執行Win95虛擬電腦硬碟空間=500MB
   所需記憶體=160MB(128MB+32MB)
2. 以WinNT4.0 Workstation為實體電腦，執行Win98與Win2000 Pro兩個虛擬電腦
   硬碟空間=2.5GB(500MB+2GB)
   所需記憶體=256MB(64MB+64MB+128MB)

該軟體使用建立.VHD的檔案，來模擬硬碟，最高每部虛擬電腦可以使用三部虛擬硬碟。

筆者利用虛擬電腦安裝Me時，在未安裝任何其他軟體所使用的空間為六百多MB，雖然沒有如建議的那麼高，但是如果安裝了其他程式，我想也差不多了。

記憶體的部分當然是越多越好，因為實體電腦執行作業系統與程式時就佔用大多數的記憶體，雖然軟體建議128MB，但筆者強烈建議256MB比較適當。

本軟體在外國已發行了一段時間，但是國內市場上還未見其在販賣，最主要的原因是因為該公司的軟體在台灣並未有代理商，因為筆者曾經在市面上看過同屬該公司的產品VGS在市面上販售，所以想使用本軟體的讀者可以找看看，說不定可以找到。如果不行的話，可以上該公司的網站www.connectix.com或是國外各大購物網站上購買。





新一代音效盟主現身

創新未來Audigy音效卡+Inspire5.1 5300喇叭



Richard.歐

現今的電腦硬體，音效輸出早已是最基本的裝置；主機板on board的音效裝置，為使用者帶來簡易的發聲效果。雖說為玩家省下購買音效卡的銀兩，但對於懂得聆聽的欣賞者而言，透過使用高級音效卡所發出聲音，絕對是永遠都要追求的。創新未來，電腦音效標準的創造者，於近期推出Audigy音效卡與Inspire5.1 5300喇叭，這個有著新一代EAX Advencd HD音效卡與6件式喇叭的絕佳搭配，看來又即將在電腦音效的市場中，掀起一股購買的風潮。



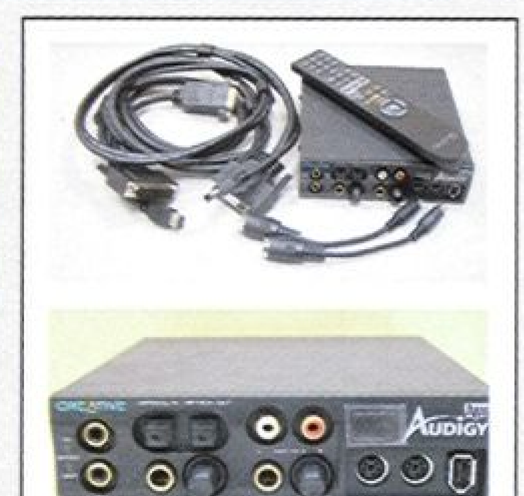
到底這塊Audigy音效卡，有啥值得另人興奮的效果？是否能夠繼SB Live!系列音效卡之後，而成為新一代音效卡的盟主，就讓筆者為您做個介紹。



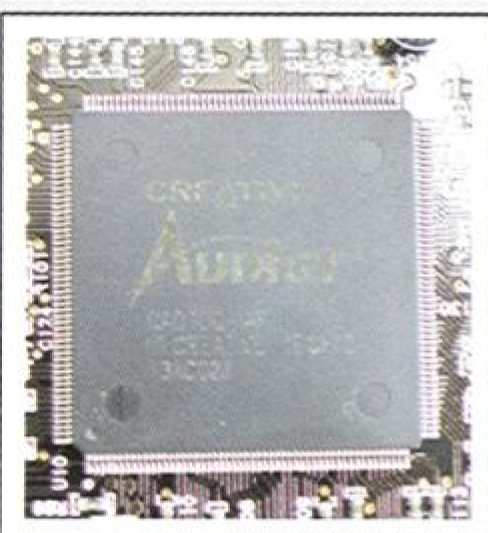
音效卡產品總覽



別懷疑，這些都是從包裝盒內拿出來的。配件之多，真是物超所值。Audigy音效卡的一切效果，全來自這顆音效晶片。看看主卡與子卡的接頭，6件式的喇叭才是搭配的最佳選擇。高達400Mbps的傳輸介面SB1394(也就是IEEE1394)的接頭，讓它在處理龐大的數位音樂上，游刃有餘。外接盒、搖控器的設計，方便你使用、設定任何的音效裝置。多種專業的影音光碟軟體，讓你盡情發揮Audigy音效卡的能力。



如此多的產品配件，只有Audigy白金版(外接式)才有的喔！



Audigy的音效處理器，一切神奇效果就靠它了。



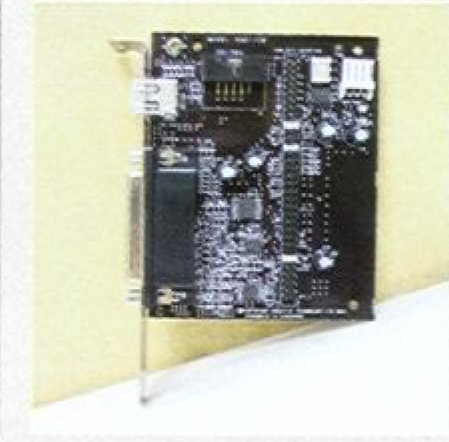
多組音效插孔，還有SB-1394的接頭耶！



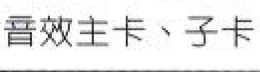
可連接眾多1394的裝置。龐大的影音資料，IEEE1394是最佳的傳輸方式。



這些光碟，可都是附贈的喔！









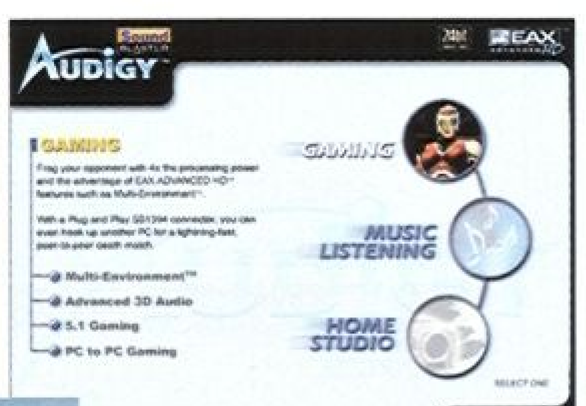
音效主卡、子卡



最新EAX Advencd HD

在SB Live!音效卡的EAX標準，先後成為各式音效卡支援的同時，新一代EAX Advencd HD，如今呈現在Audigy音效卡身上。即時且高達4組的多重音效環境處理，讓你對於遊戲有著更多的期待。讓我們大聲疾呼：遊戲音效的新標準—” EAX Advencd HD”。

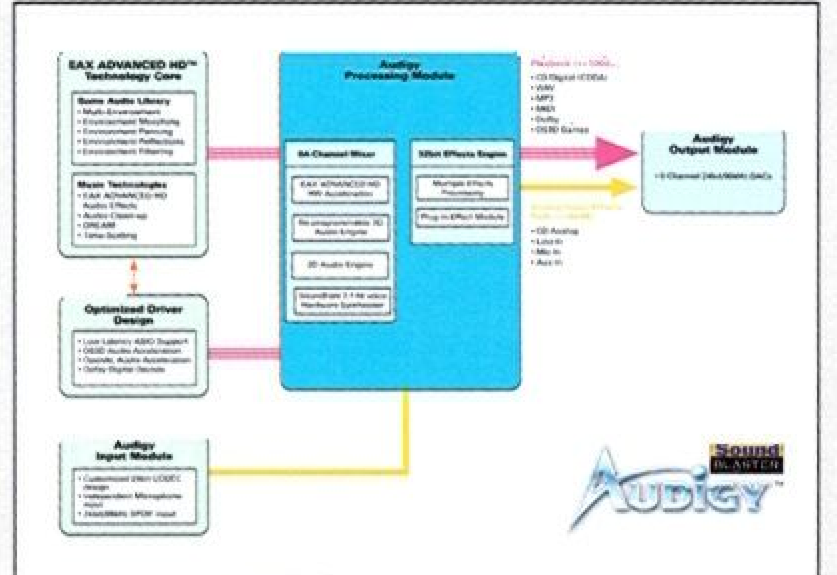








提供多種音效效果：Obstruction(環境遮罩)、Occlusion(環境阻隔)、Exclusion(前奏音效)、Environment Reflection(環境反射)、Environment Panning(環境移位)、Environment Morphing(環境變化)、Environment Filtering(環境濾波)、Muti-Environment(多重音效環境)

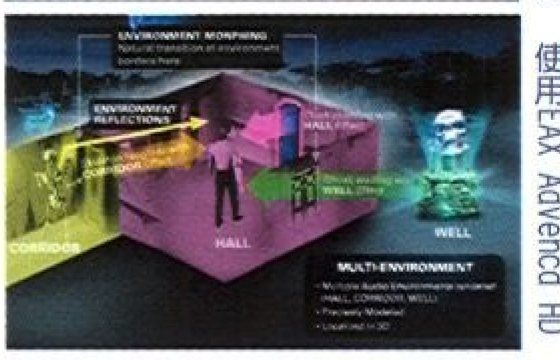


Audigy音效卡內建的EAX Advencd HD，24bit100dB的訊噪，另人驚歎！

EAX Advencd HD的Muti-Environment(多重音效環境)，讓你即刻享有全新的聲音體驗，時刻驚悚。

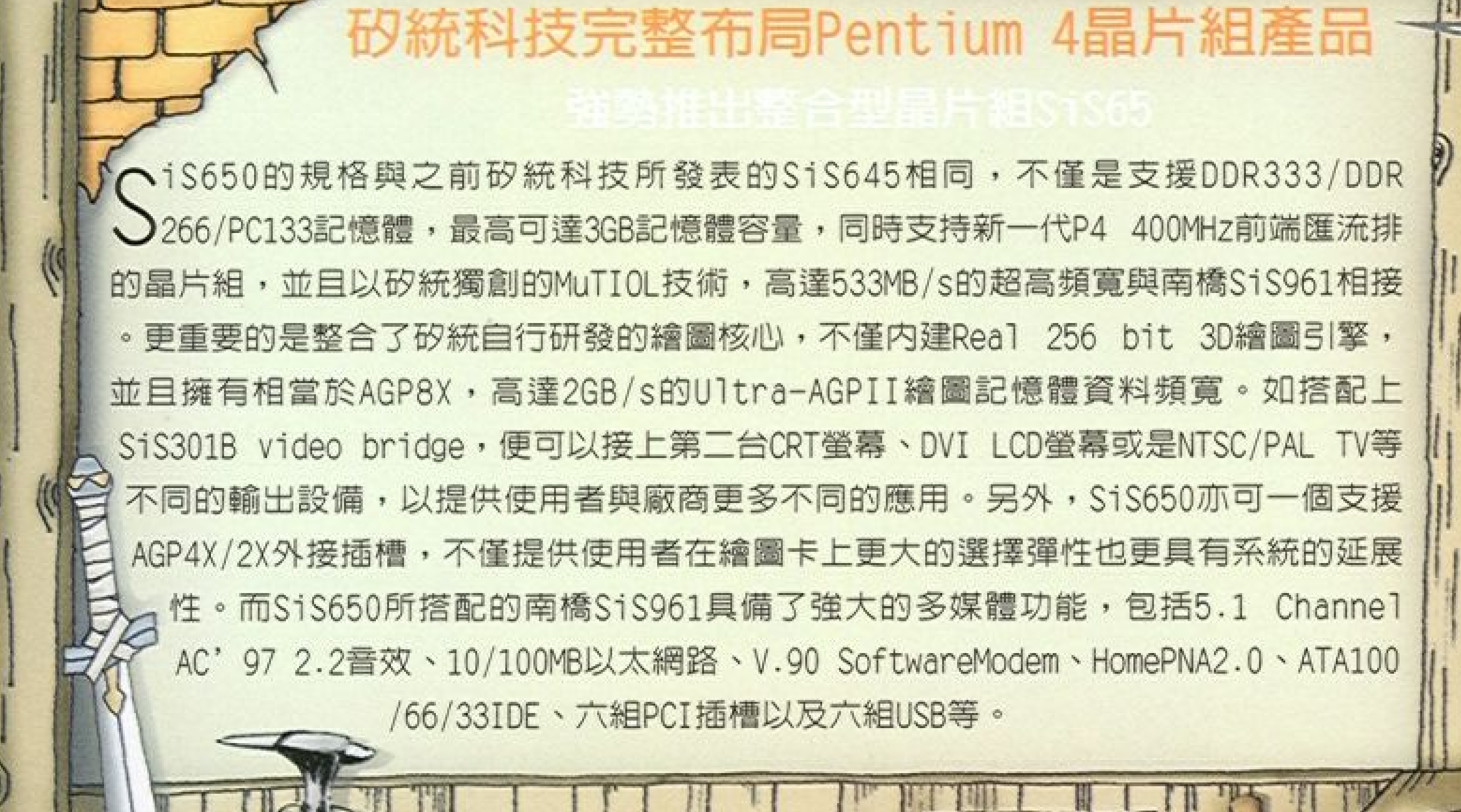


未使用EAX Advencd HD





使用EAX Advencd HD



矽統科技完整布局Pentium 4晶片組產品

強勢推出整合型晶片組SiS65

SiS650的規格與之前矽統科技所發表的SiS645相同，不僅是支援DDR333/DDR266/PC133記憶體，最高可達3GB記憶體容量，同時支持新一代P4 400MHz前端匯流排的晶片組，並且以矽統獨創的MuTIOL技術，高達533MB/s的超高頻寬與南橋SiS961相接。更重要的是整合了矽統自行研發的繪圖核心，不僅內建Real 256 bit 3D繪圖引擎，並且擁有相當於AGP8X，高達2GB/s的Ultra-AGPII繪圖記憶體資料頻寬。如搭配上SiS301B video bridge，便可以接上第二台CRT螢幕、DVI LCD螢幕或是NTSC/PAL TV等不同的輸出設備，以提供使用者與廠商更多不同的應用。另外，SiS650亦可一個支援AGP4X/2X外接插槽，不僅提供使用者在繪圖卡上更大的選擇彈性也更具有系統的延展性。而SiS650所搭配的南橋SiS961具備了強大的多媒體功能，包括5.1 Channel AC’97 2.2音效、10/100MB以太網路、V.90 SoftwareModem、HomePNA2.0、ATA100/66/33IDE、六組PCI插槽以及六組USB等。

電話：(02)2916-1619

矽統科技

網站：www.sis.com



發燒新品

進階音樂控制

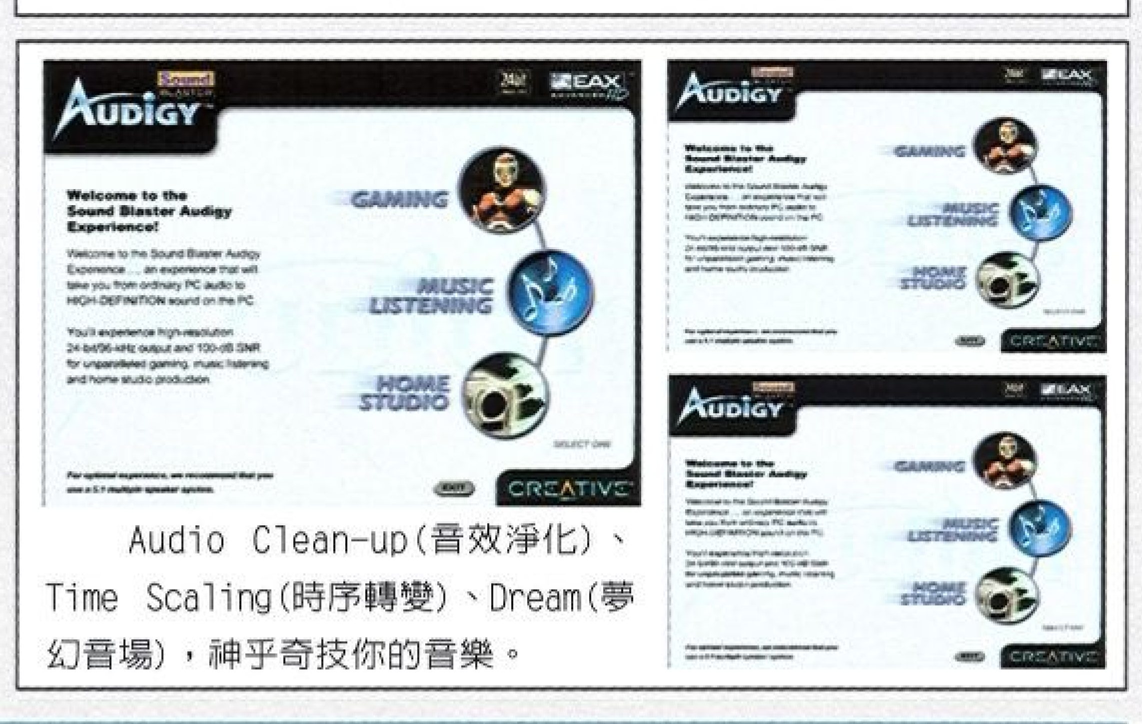
絕佳的音樂，舒適的音場劇院，全都在Audigy音效卡。5.1聲道、EAX Advencd HD的音場效果，架構出你的家庭劇院。內建的ASIO功能，讓你輕鬆的編輯出所製作的樂曲。音樂處理，不論是想把某個聲音消除，還是要聽清楚每個聲音、音符間的細節，或是要設定前所未有的夢幻音場，Audigy音效卡全能滿足你的需求。



5.1音場效果，讓你置身音樂廳中。



快速、簡易的樂曲製作，輕鬆晉級樂曲創作者。



Audio Clean-up(音效淨化)、Time Scaling(時序轉變)、Dream(夢幻音場)，神乎奇技你的音樂。

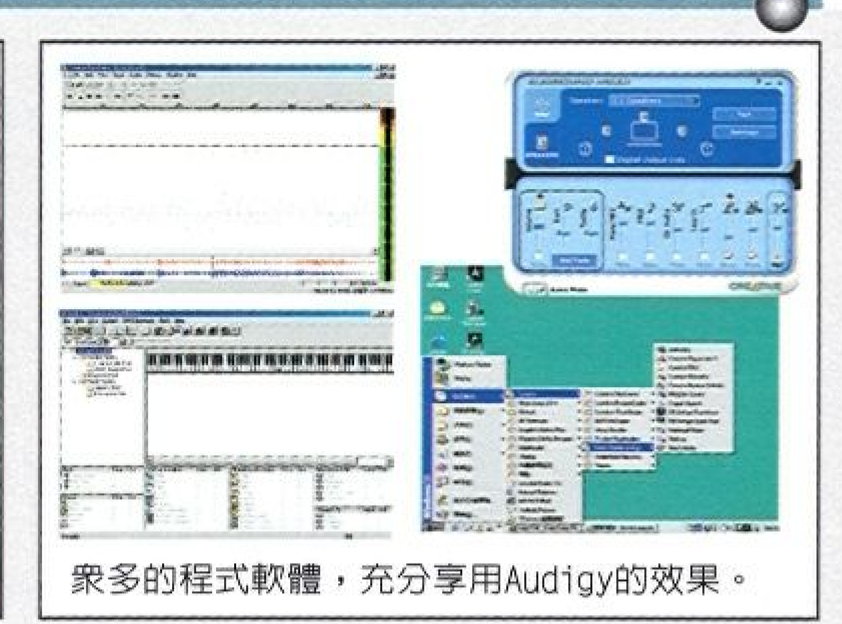


軟體設定、使用

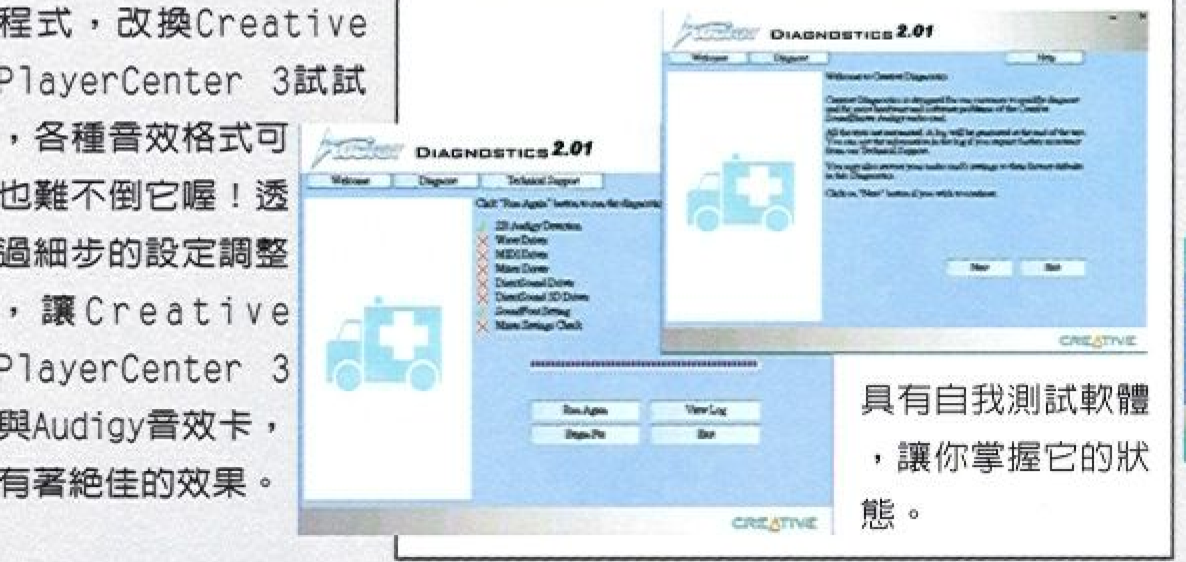
Audigy音效卡的工具列配置在螢幕上方，輕鬆點選就能改變成為你要的設定效果。在安裝過程中，多種能發揮Audigy音效卡的軟體，等著你來啟用。音效卡的健康狀態，只要測試一下就清清楚楚。用慣了Windows的媒體播放程式，改換Creative PlayerCenter 3試試，各種音效格式可也難不倒它喔！透過細步的設定調整，讓Creative PlayerCenter 3與Audigy音效卡，有著絕佳的效果。



Audigy的工具列，輕鬆設定想要的效果。



眾多的程式軟體，充分享用Audigy的效果。



具有自我測試軟體，讓你掌握它的狀態。



超炫的播放面板，支援多種音樂格式。

Inspire5.1 5300 喇叭

Audigy音效卡欽定的6件式喇叭，得確充份表現出Audigy音效卡的極品音色。體貼的將音量控制器拉出，讓你擺在任何地方都可調整。前後喇叭線長的不同、專屬的立架，輕鬆的架構出音場空間。高音質的衛星喇叭與超強的重低音喇叭，震撼十足的影音效果，從此刻就常駐在你的身邊！



高音質的衛星喇叭，每聲道6瓦RMS輸出，可產生絕佳音場空間。



18瓦RMS的重低音喇叭，可發揮超強的重低音效果。



獨特線控器及開關，可安裝在任何地方。



低音喇叭背後的接頭



- 頻率響應：47Hz-20KHz；
- 訊噪比：75dB
- 各自獨立立架
- 喇叭線(前方2公尺、後方5公尺)的線長設計。

Audigy音效卡+Inspire5.1 5300喇叭這套電腦音效組合，筆者評價頗高，適合對於音效有極至追求者來使用。較遺憾的事，目前仍未有一套電腦遊戲，有使用到EAX Advencd HD的新技術，使用者只能借由Demo的展示來過過乾癮。但對於音樂、音場的表現，絕對是另人流連忘返的。還在使用2聲道的音效、喇叭嗎？換上這套音效組合，會讓你更盡興在電腦的娛樂當中。



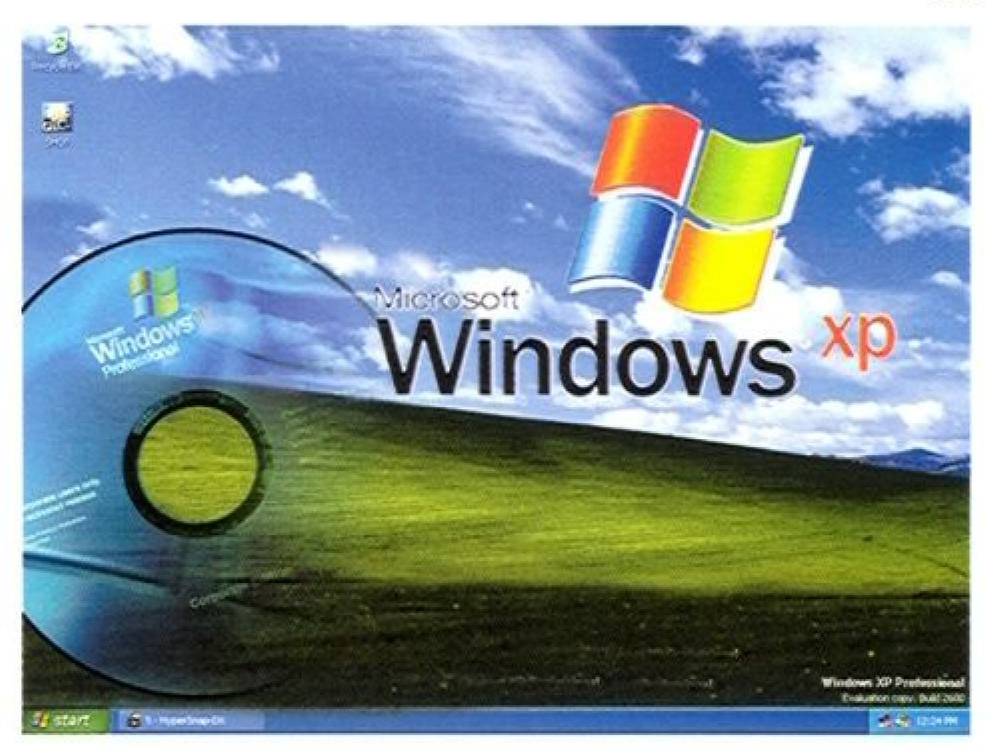
新世代的作業系統 WindowsXP



光蟲

微軟(Microsoft)在電腦作業系統的發展史上，每一步都牽動著電腦市場，由MS-DOS到最早的視窗作業系統Windows3.1演變至Windows95，進而發展成現今最廣泛使用的98/Me與NT4.0/2000。每當微軟對作業系統進行改版時，也就是使用者必須考慮添購新設備、甚至是購買新電腦的時候了。這樣子的動作對當時的電腦市場，無疑是最佳的一劑強心針。自從Windows 95推出後，微軟所推出的98/ME，可說是換湯不換藥，雖然有逐漸改良，但是仍有一些問題。尤其是去年推出的Me，雖然力求延續Windows98核心，然而在一般家庭上的應用，其表現卻相當令人失望。反倒是鎖定企業用戶的Windows 2000，竟獲得消費者的青睞，但畢竟2000是針對企業用戶設計的，對於一般家庭使用者並不是哪麼契合。於是微軟在不到一年的時間，將在10月底推出了全新的Windows XP。

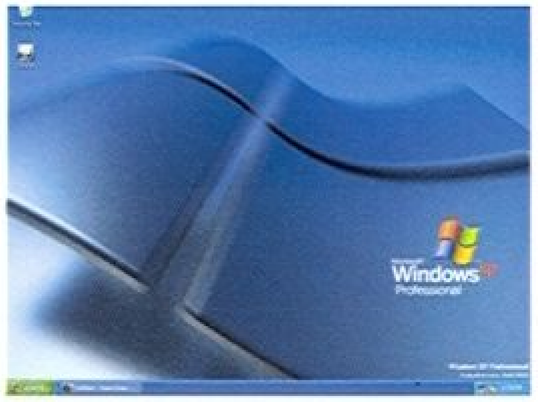
不同於以往，微軟不再將家庭與企業作區隔，且捨棄了Windows 98的核心。新的Windows XP分為兩種版本：適用於一般家庭的簡化版本-Home Edition與企業使用的專業版-Professional Edition，兩個版本所使用的程式核心都由



Windows2000改良而來。使用過 Windows2000的使用者都知道，該版本的核心穩定性相當高，當機情形相當少。為了適用於一般家庭，在多媒體與遊戲的相容性上作了相當大的改良。專業版本的部分依然有不同功能的版本，與Windows 2000一樣最主要的區隔有：一般專業版(Professional)與伺服器(Server)的版本。撰寫本文時為9月，正式版尚未發表，本次以取得的版本Windows XP Professional 2600英文測試版為報導基準。



安裝與初體驗



一開始的開機動畫，改以黑底搭配微軟視窗的標誌，進入視窗環境的速度也大大的縮短。

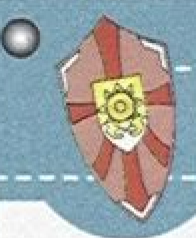
與2000一樣會出現登入畫面，登入畫面相當漂亮，會出現電腦使用者的選項，讓使用者選者選擇登入身份，便於管理多人共用的電腦。



多媒體簡介程式，讓使用者輕易的初步了解新版的視窗作業系統。

切換使用者(Switch User)的新功能，使用者可以隨時地以新身份登入，而原先登入身份所執行的程式依舊能繼續執行；搭配此項功能，在其他使用者使用完電腦後，原登入者依舊可以繼續進行工作。





功能強大的檔案總管

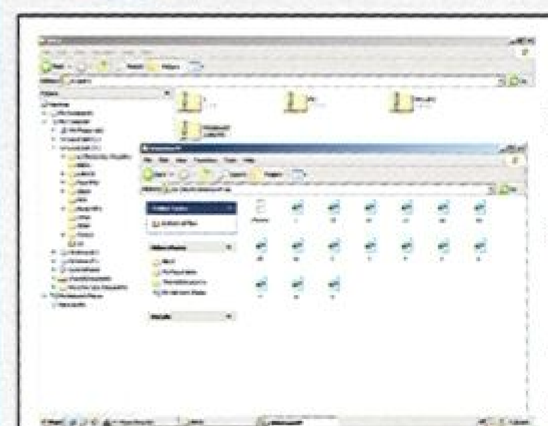
新的檔案總管功能更佳的強大，提供了檔案壓縮、解壓縮的功能。

資料夾圖示多了一拉鍊，代表該檔案為一ZIP的壓縮檔。

使用者可以直接開啓使用壓縮檔内的檔案，另外也可以利用滑鼠的右鍵來將資料夾壓縮。



如ACDsee這類軟體一樣，利用縮小的方式直接將圖檔顯示。



可將上半部用來瀏覽圖形檔，並提供翻轉圖片功能。



便利的工作列



新的操縱介面桌面上只剩下資源回收桶圖示，而其他的基本功能圖示，都整合到按下"開始"時出現的工作列中，右半部為各式視窗基本資料夾與功能，左半部會隨時更替使用者常使用的程式。不會像以前因程式安裝過多，造成過於繁雜以致於尋找單一程式不容易。





XP可以將相同的程式以一個圖示的方式，顯示在工作列上。

常駐程式過多時，新的XP也可以將圖示隱藏，避免佔用工作列的空間。

微軟貼心的提供讓使用者回覆設定成舊模式的狀態。

親切與簡單



在需要使用者自行設定的地方，提供輔助的選項，使用者可以直接取得相關說明。

將其分類為8大種類，將同性質的設定選項整合，不再如以前一樣，林林總總的多達數十個設定。

Windows Media Player

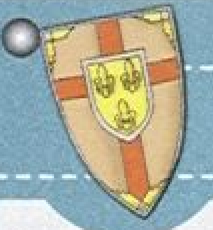


新版的Media Player 8.0版本，介面與之前相當類似，一樣提供更換外皮的功能。

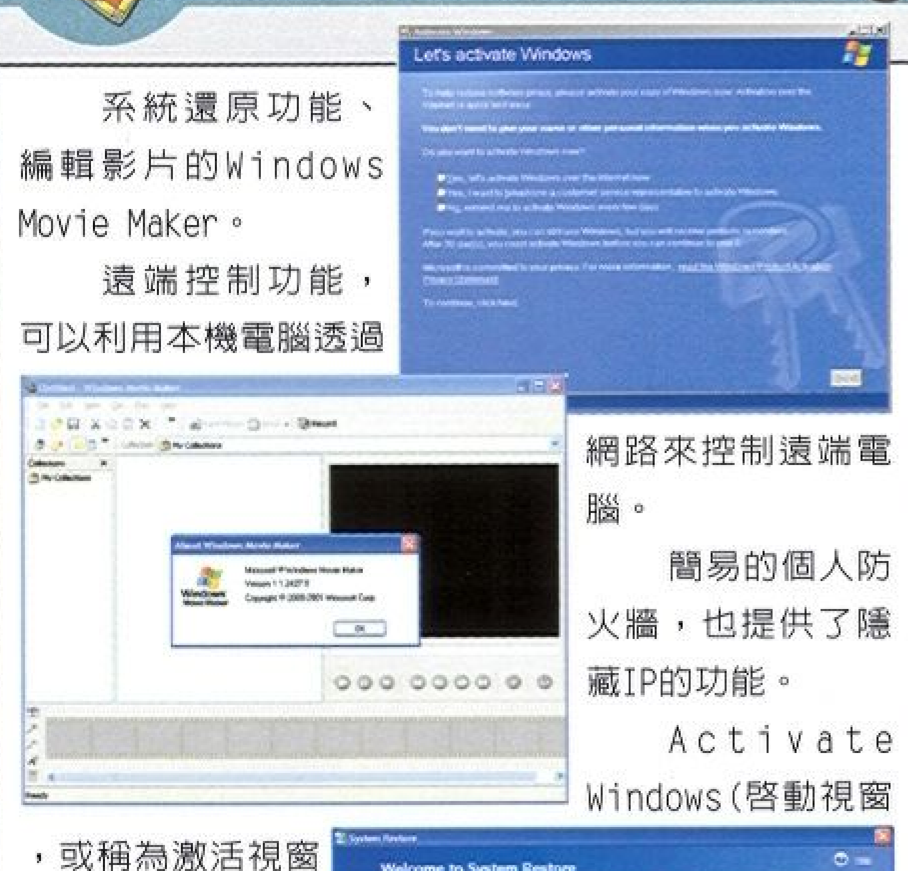
提供DVD撥放的功能，須由廠商提供外掛程式。

CD錄製轉換數位格式的功能，預設的檔案格式為微軟制定的WMA，可以提供與MP3一樣的品質。

版權保護功能，使得在本電腦錄製的數位檔案，將無法在別台電腦上撥放，此作用將可大大的保護發行者的權利。



其他的內建功能



系統還原功能、編輯影片的Windows Movie Maker。

遠端控制功能，可以利用本機電腦透過網路來控制遠端電腦。

簡易的個人防火牆，也提供了隱藏IP的功能。

Activate Windows(啓動視窗，或稱為激活視窗)使用者需透過網路電話與微軟客服中心，取得授權碼來完成視窗的安裝。



完整的網路功能



新版本的IE因為來不及內建昇揚電腦的JVM(虛擬機器)，所以在JAVA程式上只支援微軟自家的格式，但是使用者可以藉由稍後發表的程式來獲得支援。



內建IE與Outlook Explorer 6.0外，也內建了類似ICQ的Windows Messenger(原稱為MSN Messenger Service)，提供線上即時通訊功能。

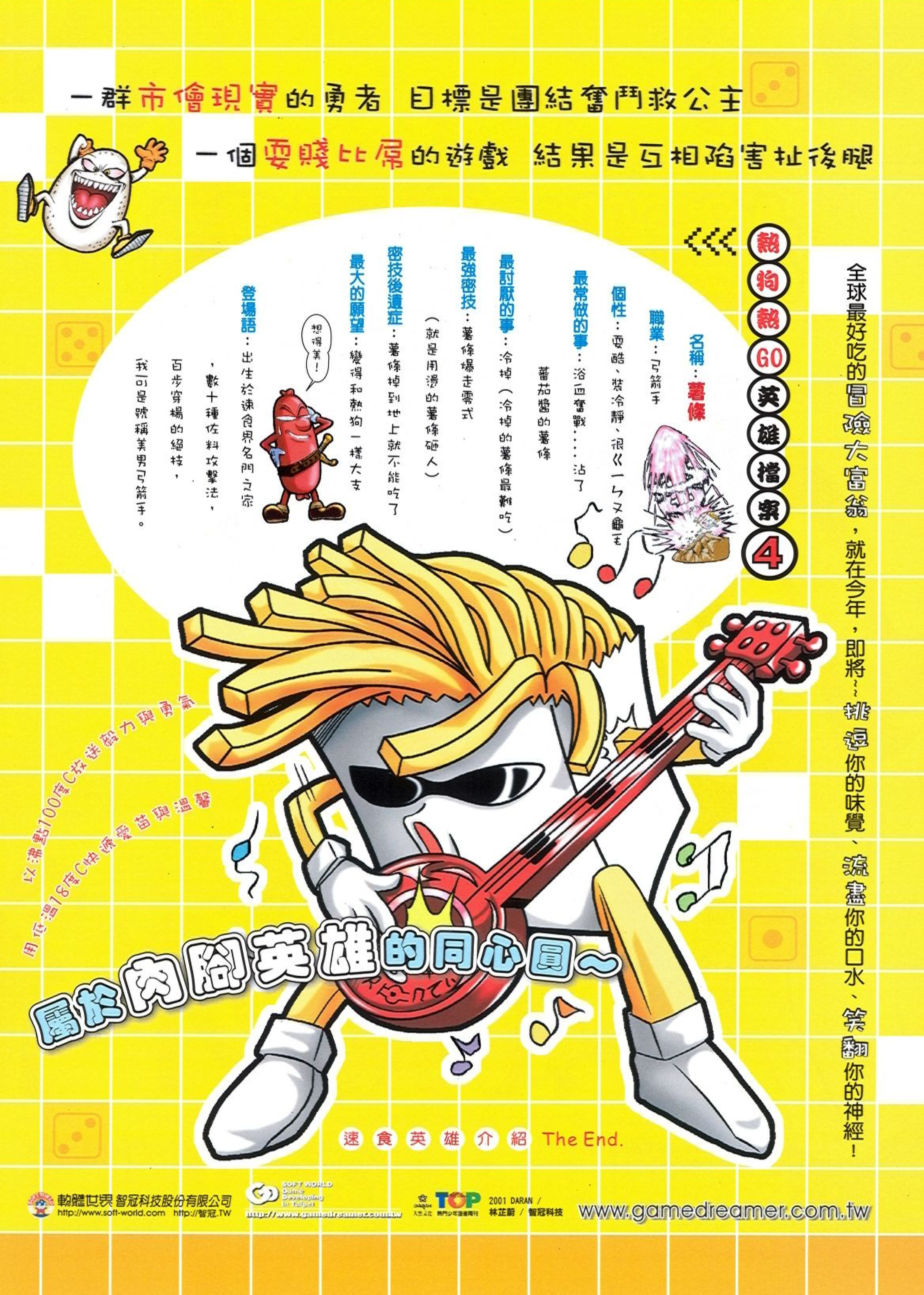
內建MSN Explorer程式，讓使用者更輕易的使用微軟MSN網站上的所有功能。



本次視窗的改版，可說是繼Windows 3.1跨入Windows95以來最大的改版動作，尤其對於一般家庭使用者而言，意味著不需再忍受常常使臉色的Windows98核心，而且本版本幾乎整合了大多數使用者所需的基本功能，其中包含了WinZip、ACDSee、WindowsBlind、PCAnywhere...等，相對的是功能如此強大，而你家的電腦是否夠力。測試版的建議配備為300MHz以上的CPU，記憶體建議最低需128MB，還要空下1.5GB的硬碟空間，您是否已為新一代的XP，作好萬全的準備了呢？


新世代戀愛講義
夏色 Celebration
恋の物语
中文版
高中最後的暑假，正是最有趣、最忙碌的時候，既要上暑期輔導課，晚上又要打工，更想好好地玩個痛快！於是你便嘗試和班上的女孩子約會、在外頭邂逅各式各樣的人，周旋於眾情人之間...
三個星期之後，你帶著旅行的心情，邀請心愛的女孩一起回到故鄉探望時，父親卻迫不及待地介紹一位女孩給你...
「這就是你的未婚妻了！」
天呀.....十八歲這年的夏天，突然發生如此重大的事件，情感夾在情人和未婚妻之間，前途又走到了升學或繼承家業的分歧點.....
你究竟要如何決擇呢？
你也可以成為戀愛高手喔！
◆角色與地圖世代變換系統
每個女性角色都有許多個潛在性格。即使是同一個問題，在重玩遊戲時，同樣的對話選項所得到的反應未必相同，倍增戲劇性與豐富度。而所在的春河市，每進新遊戲，結構都會有所變化。上次發生事件的地點，這次卻不存在，隨時抱持新鮮感，探索春河市。
◆CG欣賞模式，可以慢慢欣賞曾經發生過的事件全圖。
◆提供音樂盒模式，可以欣賞所有精彩的背景音樂！
HuneX
熱情發售中
精訊資訊
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw
G1002462
客服專線：02-2999-6972
ELEVEN
© 2001 Kingformation Co., Ltd. under license from HuneX Co., Ltd. ©1999 HuneX Co., Ltd.


全球最ㄎㄧㄤ的熱狗英雄即將哈燒登場！
HOT DOG HOT GO!
熱狗熱GO!
速食英雄
愛與勇氣大冒險
喂！我才是主角，你們這些配角給我滾開！
矮、肥、短！！不要搶我的鏡頭！
為什麼我一定得和這一群白痴在一起？
你、就是你、還看！記得給我去買熱狗熱GO回來玩！
（裝可愛....^○^）
以屎為圓心、以屌為半徑、畫出一個



一群市儈現實的勇者 目標是團結奮鬥救公主
一個耍賤比屌的遊戲 結果是互相陷害扯後腿
熱狗熱GO英雄檔案4
全球最好吃的冒險大富翁，就在今年，即將~~挑逗你的味覺、流盡你的口水、笑翻你的神經！
名稱：薯條
職業：弓箭手
個性：耍酷、裝冷靜、很ㄍㄧㄣ又龜毛
最常做的事：浴血奮戰……沾了蕃茄醬的薯條
最討厭的事：冷掉（冷掉的薯條最難吃）
最強密技：薯條爆走零式（就是用燙的薯條砸人）
密技後遺症：薯條掉到地上就不能吃了
最大的願望：變得和熱狗一樣大支
想得美！
登場語：出生於速食界名門之宗，數十種佐料攻擊法，百步穿楊的絕技，我可是號稱美男弓箭手。
以沸點100度C放送殺力與勇氣
用低溫18度C快遞愛苗與溫馨
屬於肉腳英雄的同心圓~
速食英雄介紹 The End.
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
SOFT WORLD Game Developing in Taipei
TOP
2001 DARAN / 林芷韵 / 智冠科技
www.gamedreamer.com.tw

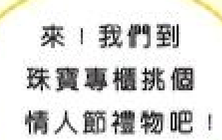
Sim Department Store

模擬百貨®

逛我的模擬百貨，過我的遊戲生活

Made in Taiwan

經濟不景氣
大家開店去
經營高人一等
搶錢不落人後
GO! GO! GO!

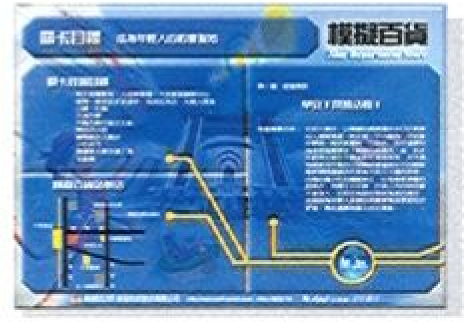












模擬百貨即將開幕

歡迎您闔家光臨！

史上最龐大商店經營遊戲2001年 NEW OPENING

本年度最適合男生+女生一起玩的遊戲

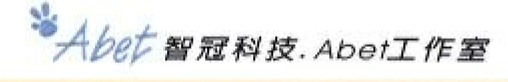
遊走在
實際與狂想的邊緣，
徘徊在華麗與頹廢的界線，
我是一個酷愛冒險的壞壞小孩，
我也是個頗有理想的乖乖青年。
我堅持自己的原則過生活！
我，只逛模擬百貨！

到嬰兒用品專賣店買尿布和漂漂的衣服囉！

爸比！帶我去模百的新知堂書店買哈利玻特啦．．

- 操作容易、設計溫馨親切的使用者介面，讓玩家輕鬆成為一個百貨公司管理經營者。
- 簡單易懂的遊戲規則，以二十道關卡與不同的環境、條件帶出遊戲樂趣與百貨公司各種生態，適合所有的熟電腦不熟電腦的人。
- 造形可愛、隨四季變化且容易為各種年齡層所接受的人物，男女老幼皆包括的顧客群及工作人員，還有從老少都愛的百種流行專櫃。
- 最多有八層樓必須管理，而"樓層通透視角"不但可以觀察每一樓層的顧客活動，更可以掌握每位顧客的一顰一笑！
- 以"積木概念"自由組合不同尺寸、不同性質之專櫃，考量各專櫃間相互擺放的便利性與利益點，從一小塊地磚、盆栽到可以容納數十人之大專櫃，最佳賣場空間完全由你自己一手營造。
- 爆發你的應變能力！突發事件接踵而來，當哭著要找媽的小孩走失、記者名人忽然來訪、扒手色情狂出現時，你該怎麼辦？當不可思議之隱藏人物奇蹟出現在百貨公司時，你是否有異於常人之應變之法？







The Legend of Dragon's Son.

『天命』之相與『破凰』之相的宿命之爭即將展開，歷史已逐漸脫軌，航向一個偏離的未來！



向忠孝仁愛 禮義廉恥
SAY GOODBYE!!
集異類趣味、低等智商、高檔笑料、膽小伙伴、蠢蛋主角、卡片式戰鬥於一堂的超級尖銳辛辣大富翁遊戲！
神話、偶像東倒西歪
破戒唐僧偷生孩子，
荒唐太宗愛扮COSPLAY，
揭開「西遊記」見不得人的驚人内幕！
卡片戰鬥裝神弄鬼
搭配人神魔鬼等12種卡片屬性生剋變化，
和笨笨的敵人比智商，刺激3D戰鬥，
爆笑威力全開！！
豬牛變色的道具武器
從「滿溢的便盆」到「發情的乳牛」，
各項不倫不類搞怪道具都是打擊敵人的強力武器！
狂搶鋒頭的人物、關卡設定
超越人類理解極限，超級無厘頭的各項關卡任務，
最愛現又最不負責任的人物夥伴，
到各地偷拐搶騙，綁架勒索樣樣都來！
抑智
爆嗙
悠遊記
無厘頭戰鬥大富翁
研發製作 廈門火鳳凰電腦設計有限公司
出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW


3D BREAK OUT
冒險王
帥哥、美女 照過來！
街頭霸王我最酷！
全新風貌、全新玩法
風趣故事情節給你全新感受！
運用3D運算使打擊畫面
變得更活潑生動有趣！
SUPERSTAR
飆車·打架
算老幾！
帶你去見識見識
別點的吧！
BEGINNER
市場打擊價
399元
INFOGRAMES
Taiwan
英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
www.tw.infogrames.com
客服專線：02-55549523
台北市民權東路三段144號13樓1521室
E-mail:service@tw.infogrames.com

摩托雷神 3

MOTORACER 3

無限狂飆重擊神經

飛天鑽地
蹥ムㄥ、你熊唔膽!

40輛酷炫跑車任你選

重型機車、越野跑車飆盡所有賽道

呈現真實物理運動量

直線加速、急彎快轉飆爆腎上腺素

8 位賽車好手齊競速

區域網絡、網際網絡無限連線對打

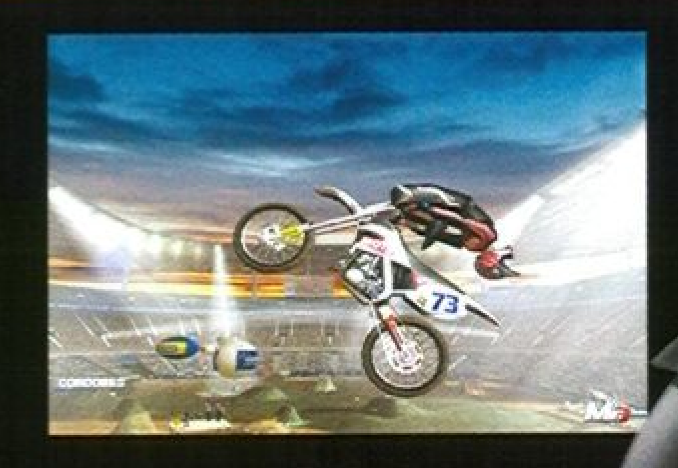
量身定作自己的裝備

肖像車名、頭盔機身隨心所欲改裝











英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
www.tw.infogrames.com
客服專線：02-55549523
台北市民權東路三段144號13樓1521室
E-mail:service@tw.infogrames.com



KOEI
PC GAMER
電腦玩家
追風逐月狂風驟雨
為您獻上信長系列史上最大規模慷慨激昂的群像霸業！
這不只是一本能
掌控天下大局的攻略本
也是一本
最好的日本歷史參考書
戰略指令解說篇
如何有效的運用內政，並且
在戰爭中活用各種指令與特
技的解說。
戰場解析篇
在廣大的地圖上為您標示出所有的國名
以及重要的資料，像是城池、要塞的位置、
部隊出擊的地點以及鐵甲船出現的位置
都完全的公開。
武將資料篇
本遊戲系列作中最大數量，
總計1300名以上的武將資料完全收錄。
中文版
信長之野望
布武篇
歷史模擬遊戲
嵐世記攻略書
10月份在全省書店、及電腦門市同步上市！


帝國傳說
網路
遊戲
搶進神話
先進帝國傳說
有沒有搞錯??
將來玩神話點數居然....
不用錢!!
詳情請見內頁說明
YouxiLand
帝國傳說官方網址：www.muglegend.com

帝國傳說

Ether Saga



你知道當前韓國人氣最旺的網路遊戲是什麼嗎？你知道什麼遊戲在短短十個月就能突破１５０萬玩家上線嗎？

全球歡樂為了讓台灣的玩家享受到高品質ＯＬＧ，特地引進目前韓國最受歡迎的網路遊戲「帝國傳說」，其不論在技術上與穩定度都已經非常成熟，因此「帝國傳說」的出現，勢必將在台灣引起一場風暴，如果你還不知道「帝國傳說」，那你就落伍囉！

帝國傳說擺脫了以往用單一等級來強調人物強弱的傳統，反而是以各項技能的發展為主，讓玩家享受到多元化的遊戲方式。而在人物方面，不僅有三種種族與四種職業讓玩家自由搭配，在人物造型上，更添加了染色的功能，不管是染髮，染鬍子，變膚色，或者是染衣服，染褲子等等，讓玩家創造出屬於自己的角色。

除此之外，「帝國傳說」講求團隊合作精神，擺脫了一般單人練功的乏味方式。另一方面，「帝國傳說」的怪物AI高，比如說會魔法的怪物會先用魔法定住你，再慢慢的折磨。讓玩家更能享受到與怪物對戰的刺激感。而「帝國傳說」類似金字塔的組織架構，讓玩家參予政治活動，透過許多的事件與Quest，可以體驗持續性的冒險經驗。

新手入門教學

1.

安裝好之後，進入帝國傳說，填寫你的帳號與密碼，以及輸入遊戲序號後，選擇你想進入的伺服器(名稱)。

Legend Loader

帝國傳說

設定

密碼

Serial No.

連線 帝國 傳說

開始登入　　結束

已完成形象File.
可以連線.

最強 帝國 傳說 天下!
Ver 0.9988





第一次進入者請先行登入，進入後按NEW創造新人物。

2.



選擇你想要的職業，共分為戰士、弓手、魔法師、練金術士等，每種職業的屬性值皆不同，可依個人喜好做選擇。

3.



再選擇你想要的種族，名稱、性別、並改變你想要的外觀，包括頭髮鬍子等等。

4.





進入遊戲之後，你將會先在利帝斯城的重生點出現。





先去武器店及防具店買武器以及防具。注意ㄡ，一開始先不要買太好的用具，因為每種用具都有等級限制，等級不足不能使用喔！

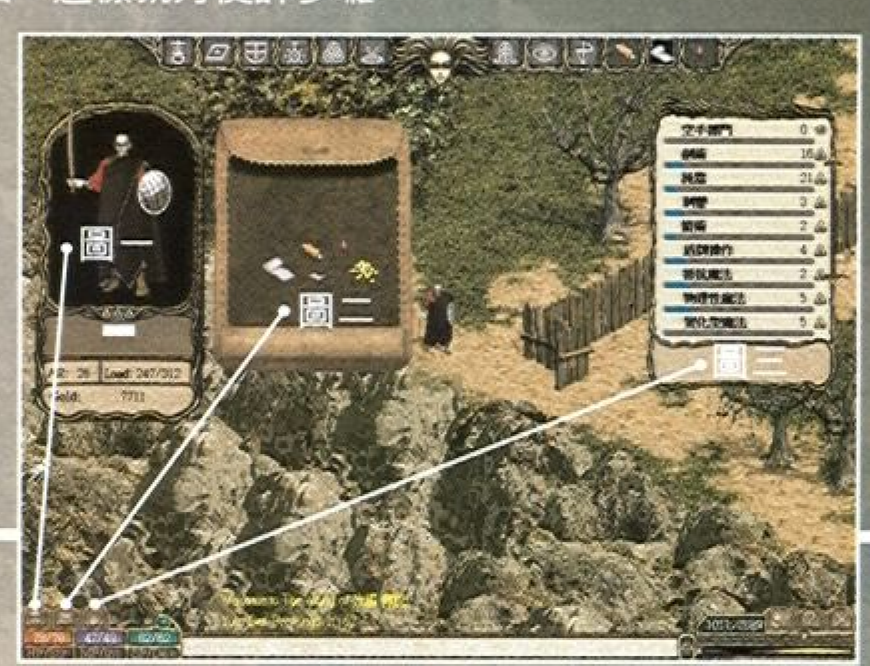


買好東西之後，就可以出外探險了，記得先去打史來姆ㄡ，因為新手能力值較低，只能應付史來姆，可別自不量力。



遊戲介面解說

遊戲介面的左下方有三個表，圖一是個人的狀況，圖二是背包物品內容，圖三就是你的技能表。只要按一下圖，圖表就會跳出來，想取消的話只要在圖表上按滑鼠右鍵就可以了。在下面就是你的能力值，紅色是血，藍色是魔法值，綠色是體力ㄡ。另外，介面的上方就是魔法鍵，分別以F1～ F12來代表，玩家可以將空白的部分以拖曳的方式，從背包中補上最常用的物品，這樣就方便許多囉。



全球歡樂雙火力經濟包

適用對象：對帝國傳說有興趣的初學者。
收錄內容：
1．帝國傳說主程式及150點數卡。（本點數卡不能當補充卡使用）
2．PK坦克主程式（免費使用至11／20）
3．神話測試版（免費使用至11／20）

新手好康價



另有 150 與 300 元超值包 (詳見盒外包裝)

49元

天啊，架好康！！
玩帝國傳說可以累積神話正式點數喔！

天啊，帝國傳說點數卡可以轉換神話的正式點數卡喔！親愛的玩家可千萬要把用玩的點數卡收好我們會在近期內公布活動細節，請隨時注意官方網站公布的消息喔^^ www.muglegend.com 等你喔！









插畫家/平凡

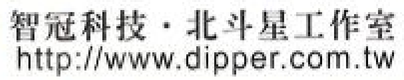
與后羿嫦娥共舞在皎潔的月光下
與水火金雷相遇在精彩的遊戲中

遠古的年代、模糊的未來，
命運的轉輪啊，究竟是誰主宰？！
主導這一份生離死別，徒留這一段刻苦之愛，
人間揮不去的傷悲，只能帶到遙遠的月！

電玩版F4（Fantasy 4）

四隻幻獸的冒險生涯即將展開......

出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW

研發製作/  







【尋找無言的結局】

你知道幻獸有幾個結局嗎？不知道？！認真點玩嘛！達成多重結局不只可以看到幻獸們不爲人知的未來，還有好康的可以A哦！

活動辦法：遊戲中有四個結局，請玩家將其中三個戰勝的結局檔案（系統會自動儲存，玩家可到水火金雷的save資料夾中找到SaveGame.101、SaveGame.102、SaveGame.103）

以 E-mail 寄至ssa@ms2.hinet.net並註明自己的姓名、地址、電話及可聯絡的 E-mail，搶先寄來的前六名玩家，將可獲得水火金雷攻略本、仙狐奇緣遊戲及水靈娃娃（三種獎項皆有二個名額，中獎者可任選其中一種，先寄到的玩家並有優先選擇的權利）

※三個結局皆必需從頭開始玩起，且其中兩個結局的遊戲難度至少在"稍有挑戰"（含稍有挑戰）以上。另外，使用別人的檔案視同無效。

送完為止，動作要快！

【尋找失散的老K】

老K，一個北斗星工作室的奇怪人物，出現在水火金雷裡，準備在聖誕節前夕充當聖誕老公公贈送玩家豐富好禮！

活動辦法 請找到老 K，並將此進度存檔，再將此檔案以 E-mail 的方式寄至遊戲中老 K所說的E-mail 網址。

（玩家請附上本身的姓名、地址、電話及可聯絡的 E-mail）搶先寄來的前六十名玩家，將可獲得水火金雷攻略本、仙狐奇緣遊戲及水靈娃娃（三種獎項皆有二十個名額，中獎者可任選其中一種，先寄到的玩家並有優先選擇的權利）

活動截止日期：90年12月30日

先搶先贏，搶完為止！